

SUPER SOGENC

Nº 57 • ENERO 1997 • 395 PTAS.

GRUPO ZETA



PLAYSTATION

DARK FORCES

Lucas Arts y su inolvidable saga de las galaxias encabezan uno de los catálogos más importantes de la próxima temporada.



GRATIS CON
ESTE NUMERO

SUPLEMENTO



NOVEDADES

SATURN
BOMBERMAN
VIRTUAL ON
JUNGLA DE CRISTAL

PLAYSTATION



TWISTED METAL 2
JET RIDER
I.S.S. DELUXE

LOS MEJORES
TRUCOS

50
NUEVOS JUEGOS
COMENTADOS

SUPER LISTA DE
EXITOS DE LOS
60 MEJORES JUEGOS

PLAYSTATION

TOBAL No. 1

FURIA DE TITANES

EL AUTOR DE DRAGON BALL Y SQUARESOFT UNEN SUS FUERZAS
EN ESTE ESPECTACULAR JUEGO DE LUCHA Y AVENTURA



El arte

Prepa El 97 va a ser m

Los presagios de Marcellus Góngorus para el próximo año.

El famoso vidente augura que fenómenos como los del 96, se repetirán. "Se acerca la era de Acuario -señala- Marcellus- y 1997 va a traernos emociones aún más

NUEVOS METODOS DE ENTRENAMIENTO CONducEN A LA DEL KUNG

Hong Kong. Lee Hong, el m...
maestro de la escuela de Wu Xuan, en B...

Desde que sus alumnos aprenden las técnicas de la lucha de "Tekken 2", Hong tiene serios problemas en los entrenamientos. Porque ni el mejor kimono de Kung Fu aguanta sus malos tratos durante mucho tiempo. Los alumnos están muy cerca de provocar la ruina de su maestro - con una media de 20 kimonos destruidos por las razones de su desaliñada forma de vestir y los abundantes zurcidos en sus ropas.

Lee Hong dijo: "No tengo nada que hacer contra mis alumnos."



¿Quién regala a este hombre un nuevo traje de Kung-Fu?

Utilizan nuevos... y siempre me derrotan. Si las... mi. Son invencibles. Tendré que buscarme un trabajo más tranquilo". Debido a la carencia de cinturones negros en Hong Kong, Lee Hong ha decidido abrir una nueva escuela: de costura. Nos explica: "Voy a fabricar cinturones, cada vez hay más demanda". Desde entonces, le deseamos mucha suerte. Sin duda le irá bien, puesto que ha reunido experiencia suficiente remendando sus propios kimonos de Kung Fu.



Maestro de Kung-Fu. Lee Hong. "Ya no puedo con ellos".

PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

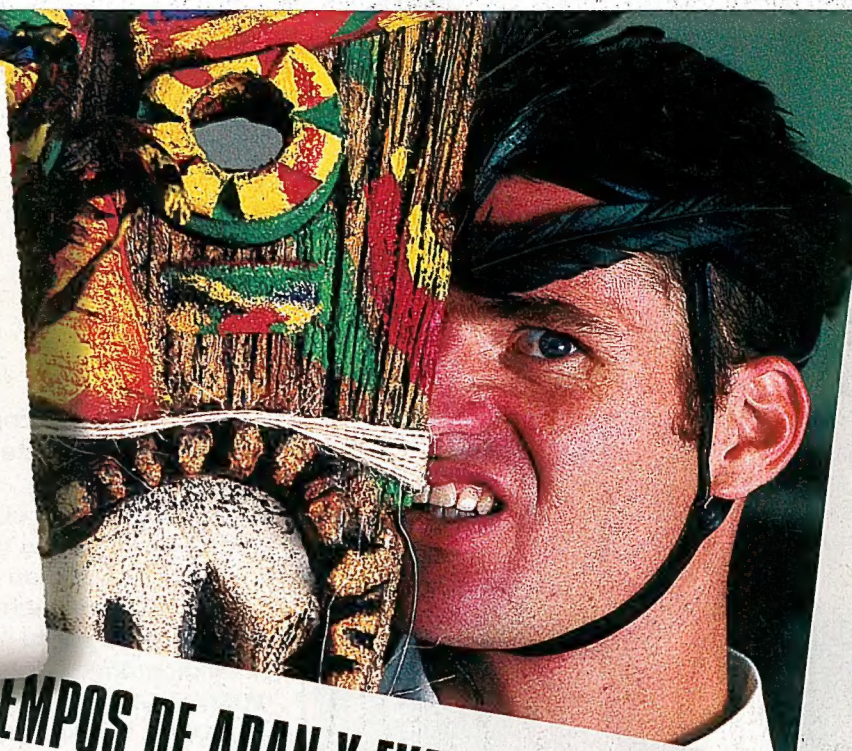


TODO EL PODER
Cualquier duda que tengas sobre Playstation,



raos. ucho más fuerte.

fuertes". Góngorus ha tenido visiones llenas de plataformas multidimensionales, deportes hiperreales, arriesgadas misiones, coches alucinantes y combates sin reglas. "Que estos presagios -concluye el vidente- nos sirvan para pasar unas Navidades inolvidables".



LOS TIEMPOS DE ADAN Y EVA, LAS MANZANAS NO HABIAN SIDO TAN PELIGROSAS.

Nueva York. Una ola de destrucción asola el mercado de verduras y fruta norteamericano. Una multitud cubierta con máscaras africanas irrumpe en los puestos, salta sobre las cajas hasta destrozarlas y cuando encuentra manzanas las golpea sin parar. Este fenómeno se conoce como *Crash bandicootmania* y se sospecha que procede de un videojuego de nombre similar. "Hoy roban nuestras manzanas, mañana pueden ser nuestras patatas" -dice el dueño de un puesto de fruta-



"Hoy son nuestras manzanas, pero mañana pueden ser nuestras patatas"

"Intenté coger mis manzanas pero fue en vano. Juro que si vuelven, me las comeré todas antes de permitir que las cojan de nuevo". ¡Todos quieren tus manzanas! Los fans de "Crash Bandicoot" han aparecido también en España. La asociación de distribuidores pide protección oficial para sus manzanos. Apparently mor- der una manzana ofrece protección, pero no es el final de esta locura. Se desconoce todavía cuáles serán los efectos de ésta sobre el futuro de la manzana española.

La mejor receta,
para la tarta de
manzana.



ENTUS MANOS,
puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.



S U M A

R T O

ENERO 1997



Empezamos el año con fuerza, con una fuerza que espero nos acompañe a todos, al igual que acompaña a los juegos estrella de Lucas Arts basados en la maravillosa saga cinematográfica LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. Un reportaje incluido en este número que acompaña como referencia principal a TOBAL Nº1, el bautismo de Square en los 32 bits de PlayStation que nos hace pronosticar todo un maremagnum de fantásticas creaciones de esta compañía, una de las

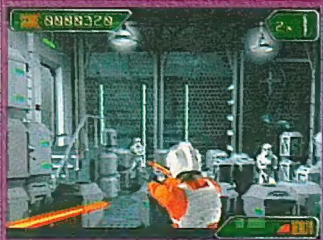
más laureadas gracias a su impresionante catálogo de juegos. Una portada que abre paso a uno de los números más potentes de SUPER JUEGOS.

EN PORTADA

12

LUCAS ARTS

Después de asombrarnos con sus producciones para 16 bits, la magia de esta compañía se prepara para abordar su conquista de las máquinas de última generación. La saga de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS es su mayor apuesta.



18

TWISTED METAL 2

La segundas partes nunca fueron buenas es un dicho que difícilmente se puede aplicar al mundo de los videojuegos, como en el caso de éste, que supera en todos los aspectos al brillante y reconocido primer TWISTED.



SUPER PREVIEWS

20 JET RIDER

Una espectacular carrera de motos futuristas programada por **Single Track**, los creadores de TWISTED METAL.

22 SONIC 3D

El colosal juego de **Mega Drive** ya tiene su espejo en los 32 bits de de **Sega**. Apenas variaciones.

24 SUIKODEN

El mejor juego de rol del momento viene avalado por la firma de **Konami**. Será traducido al inglés y casi se considera como un juego de culto.

26 I. S. SOCCER DELUXE

Aquí tenéis la conversión del juego de fútbol más sorprendente de los últimos tiempos a **PlayStation** sin apenas modificaciones.

28 KING'S FIELD

Juego de rol en un fantástico entorno tridimensional, que por fin verá la luz en el mercado europeo.

29 BUBBLE BOBBLE 2

Segunda parte del clásico de las plataformas y conversión directa de recreativa que recibirán con los brazos abiertos los amantes del género.

REVIEWS

50 LOMAX

Un grandioso juego de plataformas protagonizado por uno de los personajes de la veterana saga de los LEMMINGS.

54 FIFA SOCCER 97

Electronic Arts da nuevos bríos a su niña bonita, aumentando si cabe la calidad de sus gráficos.

56 VIRTUAL ON

Sega sigue alimentando a sus usuarios con maravillosas conversiones de sus arcades más celebrados.

30

TOBAL N°1

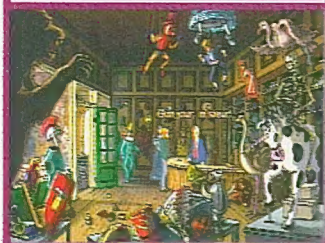
Square presenta su bautismo en el mundo de los beat'em-up, presagiando lo que nos espera cuando su FINAL FANTASY VII aparezca en el mercado. Equilibrado, gráficamente sorprendente y muy divertido.



36

BROKEN SWORD

Una impresionante aventura gráfica para PlayStation traducida y doblada al castellano. Este mes os ofrecemos la primera parte de la review, y en el número de Febrero la segunda entrega con la correspondiente ficha.



42

BOMBERMAN

El mejor BOMBERMAN de la historia, con una impresionante opción de diez jugadores que hará las delicias de familias numerosas, colegios de parvulitos y montes píos de novias de De Lúcar. Toda una bomba jugable.



46

DISRUPTOR

Otro juego más que sigue las directrices de DOOM, pero con un entorno gráfico tan cuidado que hace que ocupe uno de los papales más importantes de este final y comienzo de año. Una auténtica gozada visual.

**60** DESTRUCTION DERBY 2

Es uno de los juegos que mejor resume la carrera al volante de De Lúcar. Mucho trompo y pocas nueces

68 TUNNEL B1

Una auténtica virguería gráfica que coloca a este juego en los primeros puestos de las listas de éxito.

72 X2

Un matamarcianos de dificultad un tanto abismal que supondrá un reto para los amantes de misiones imposibles.

76 BATMAN FOREVER

Un beat'em-up con escenarios y sprites renderizados mezclados con vectores y programado por Iguana Entertainment.

80 TOMB RIDER

Es el juego de las Navidades, con unas patentes posibilidades de ser la gran sorpresa del año en 32 bits. Aquí teneis la version PSX.

84 COOLBOARDERS

Divertido como pocos y de temática un tanto especial, ya que lo protagoniza la modalidad deportiva conocida como snowboarding.

86 XMAS NIGHTS

Un regalazo con mayúsculas es que Sega hace a todos sus usuarios con esta curiosa variación del juego original que tantas buenas críticas ha cosechado.

88 NAMCO 2

Segunda entrega que aparece en nuestra piel de toro de la saga de clásicos que Namco lanza en todo el mundo.

SECCIONES

8 Noticias**114** A pie de pista**116** Amigamanía**120** Línea Directa**122** Internecio**124** Trucos

128

RESULTADOS

No cabe duda de que muchos de vosotros esperáis con ansiedad saber si sois los ganadores de algunos de los fabulosos premios que mes a mes sorteamos cada día. Atención a las listas y... suerte.

**90** WILLIAMS ARCADE CLASSICS

Recopilación no tan brillante como las de Namco pero con juegos muy carismáticos.

92 JUNGLA DE CRISTAL

El juego inspirado en la saga DIE HARD en su versión Saturn.

94 PGA TOUR'97

Otra saga más de Electronic Arts que participa del boom de lanzamientos de fin de año.

95 MADDEN'97

Fútbol americano de toda la vida que ya ve como su segunda entrega está a punto de ver la luz. Un deporte minoritario y un juego colosal.

96 NBA JAM EXTREME

La enésima entrega del arcade de baloncesto más prestigioso de todos los tiempos y que abrió un nuevo campo en el mundo de este deporte vía consola.

98 IRON & BLOOD

Un juego de lucha en 3D basado en personajes de RPG, que cuenta con una amplia galería de luchadores y que combina elementos típicos de ambos géneros.

100 BREAK POINT

Un poligonal y efectivo simulador tenístico que, sin llegar a eclipsar a los grandes, sí que se hará un pequeño hueco en el mercado de videojuegos.

102 DISNEY CLASSICS

La moda de las recopilaciones sigue vigente pero en 16 bits, con los mágicos juegos de la factoría Disney que hacen imprescindible a este cartucho si no dispones de ambos juegos.

SUPER
COMICS

GRUPO **Z** ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz,
Bruno Sol Nieto y Javier Bautista
Maquetación: Belén Díez-España
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, Santiago Lorenzo (maquetación),
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaría de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS

Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Reunidas y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S.A.**
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES

C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53

PUBLICIDAD

Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumberras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

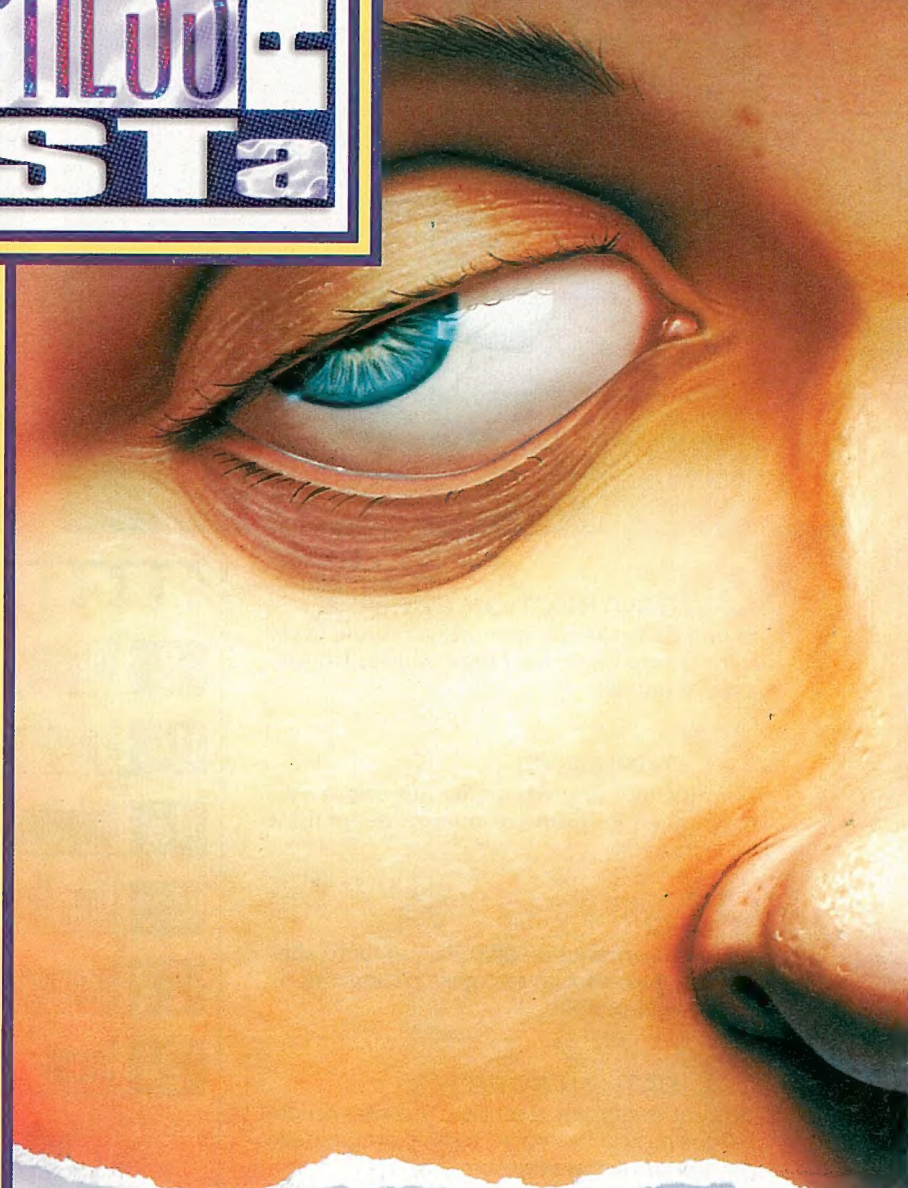
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. París. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.
Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: GIGA

C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana
y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de
C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

PRESS
STA



¡OOH...TR

Otro año más soportando los gritos de The Punisher. Otro año más aguantando las historias de ciencia-ficción nocturnas de De Lúcar. Otro año más sufriendo los cambios de humor de The Elf y Mayerick. Otro año más trabajando los fines de semana. Otro año más vacunán-

UN FUTURO PROMETEDOR

Es un hecho ya consumado. La hasta ahora lenta pero segura implantación de consolas de última generación en los hogares españoles está atravesando su época más fructífera. Desde la acertada política de marketing de Sega, con un precio realmente competitivo y campañas de publicidad orientadas a satisfacer a los más escépticos, hasta la colosal repercusión de los fantásticos anuncios televisivos de PlayStation, confirman que un pequeño boom se está produciendo en el mercado español.

E
D
I
T
O
R
I
A
L



NADA MÁS Y NADA MENOS QUE UN INMENSO JAMÓN HEMOS RECIBIDO EN LA REDACCIÓN CON EL REMITE DE LOS PRESTIGIOSOS BIT MANAGERS. ADEMÁS DE AGRADECÉRSELO EN EL ALMA, ANIMAMOS A TODAS LAS DEMÁS COMPAÑÍAS A QUE SIGAN SU EJEMPLO.

EL MISTER

La abrumadora oferta de títulos, a cada cual más goloso, también pone su granito de arena para que el usuario final se decida a subirse al carro del entretenimiento audiovisual, con un espectro de diversión que hacía años que no era tan patente. Quien adquiera uno de estos sistemas se asegura años de vigencia de su soporte y multitud de oferta de calidad, a precios contenidos y con garantías de diversión y entretenimiento.

O AÑO MÁS!

donos contra las enfermedades de Nemesis. Otro año más viendo como a The Scope se le cae el pelo. Otro año más y R. Dreamer aguantando las llamadas de teléfono. Otro año más escuchando a los maketas «¿Tenéis algo para maquetar?». Otro año más todos, absolutamente todos, llevando lo mejor de nosotros a SJ.

COMPAÑÍAS VIRGIN NOS TENTARÁ CON CUATRO NOVEDADES

La multinacional **Virgin** acaba de darnos los nombres de cuatro de sus principales lanzamientos para **PlayStation** en nuestro mercado durante los primeros meses de este recién estrenado 1997. El primero es un viejo conocido, ya que se trata de **SPOT GOES TO HOLLYWOOD**, un juego de plataformas con perspectiva isométrica y un desarrollo divertidísimo. El segundo es **NANOTEK WARRIOR**, un espectacular *shoot'em-up* con un curioso planteamiento y una gran jugabilidad. El tercero es **BLACKDOWN**, un juego de helicópteros con mucha acción y «veintitantas» misiones. Y por último **MEGAMAN X3** para **Saturn** y **PlayStation**, otro capítulo más de esta veterana saga platformera y reconocido por los amantes de este tipo de juegos.

VIDEO COLUMBIA SACA A LA VENTA UNA TRILOGIA UNICA

Desde el pasado día 2 de Diciembre, **Columbia Tristar Home Video** ha sacado a la venta un extraordinario *pack* con tres películas basadas en tres grandes éxitos del mundo del videojuego: **STREET FIGHTER**, **DOUBLE DRAGON** y **MORTAL KOMBAT**. Acción a raudales, artes marciales, historias que nos son muy familiares y un reparto de grandes estrellas, hacen de este *pack* una verdadera tentación para los amantes de los juegos de lucha y las películas de acción. El precio de este alucinante lote es 2.995 pesetas y lo podréis encontrar en multitud de centros comerciales.

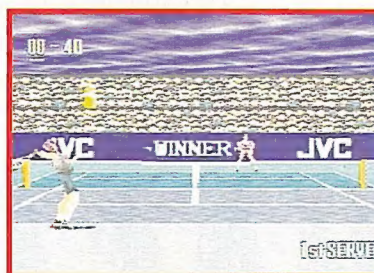


DISTRIBUCION ARCADIA DISPUESTA A NO DARNOS NI UN RESPIRO

La compañía distribuidora **Arcadia** acaba de anunciarnos cuáles serán sus próximos lanzamientos de cara a estos primeros meses del 97. Para la consola **PlayStation**, **Arcadia** traerá los títulos **HYPER TENNIS FINAL MATCH**, un simulador de tenis con unos gráficos excepcionales, gran variedad de opciones y unas animaciones perfectas por su

gran realismo, y **HARD CORE 4X4**, que también contará con una versión idéntica para **Saturn**. Mucha atención a **HARD CORE 4X4** porque es un alucinante programa de coches todoterreno con una calidad gráfica tremenda, unos movimientos sensacionales y una jugabilidad que raya en la mayor de las locuras.

Para terminar, y ya saltando al terreno de los 16 bits de **Nintendo**, tendremos a **MR. DO**, todo un clásico de la jugabilidad más electrizante y la sencillez gráfica con el que recordaremos los gloriosos tiempos pasados de las recreativas mas entrañables.



HARD CORE 4X4 es un espectacular e innovador juego de coches en el que el relieve del terreno, los giros más violentos y la velocidad más frenética se funden para divertirnos como nunca.

HYPER TENNIS FINAL MATCH nos ofrecerá la oportunidad de disfrutar de la jugabilidad de los simuladores de tenis tradicionales con todos los adelantos técnicos y todas las posibilidades gráficas de los 32 bits.



NINTENDO, TODA UNA CAJA DE SORPRESAS

En los próximos meses, Nintendo España nos dará un buen número de sorpresas tan gratas como la que recibió Miguel Lucas de Mora, el ganador del concurso SECRET OF EVERMORE, que se fue a Japón ocho días en compañía de sus padres y pudo jugar por primera vez con Nintendo 64. Otra sorpresa que seguro os interesa es el Show Room que Nintendo inauguró ayer, día 19 de Diciembre, en la tercera planta en Castellana 39 de Madrid. Este Show Room es una exposición en la que podrás pobrar, hasta el próximo 4 de Enero, las últimas no-

vedades de los sistemas de Nintendo, incluida la esperada Nintendo 64. Si queréis asistir llamar antes al teléfono 319 22 44. En lo que se refiere a juegos, los primeros programas que llegarán a España con Nintendo 64 serán SUPER MARIO 64, PILOTWINGS 64, WAVE RACE 64, SHADOWS OF THE EMPIRE y SUPER MARIO KART 64. En SNES podremos disfrutar de KIRBY'S FUN PACK, un cartucho con nada menos que ocho juegos protagonizados por este personaje.



El desembarco de Nintendo 64 en nuestro país está cada vez más cerca. Dentro de poco muy tiempo podréis disfrutar de las primeras joyas de la consola que está causando furor en medio planeta. SUPER MARIO 64, WAVE RACE 64, PILOTWINGS 64 y SHADOWS OF THE EMPIRE y SUPER MARIO KART 64 serán los primeros títulos de esta colosal y esperadísima consola.

EVOLUCIONA

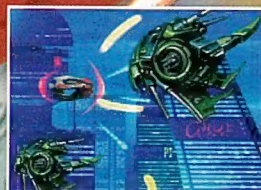


LOVE MISSILES

Sobrecarga de misiles
Energía Incontrolable
Fisión de átomos
X2

TODO EL PODER EN TUS MANOS.

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

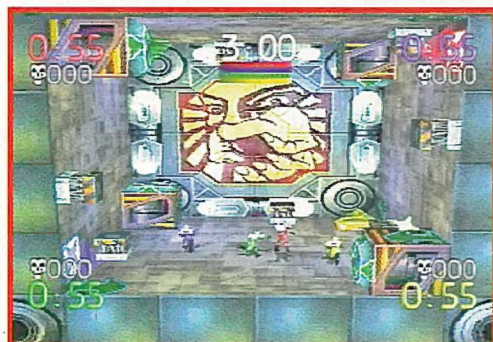
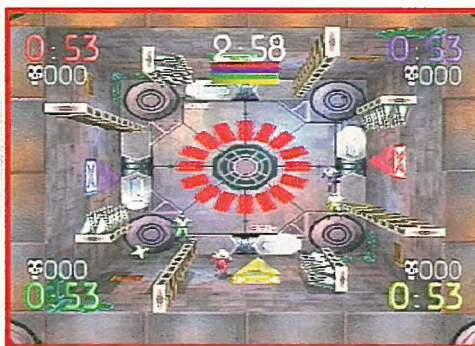


DISTRIBUCION

PROEIN SE VUELCA CON SU OFERTA PARA 32 BITS

Proein, otra de las grandes distribuidoras de videojuegos en nuestro país, se ha hecho con los derechos para España de los programas para PlayStation **INCREDIBLE HULK** y **BLAST CHAMBER**. **INCREDIBLE HULK** es una aventura en 3D en la que se mezclan varios géneros y que, por supuesto, estará protagonizada por ese fornido y mutante personaje del cómic también conocido como La Masa.

En cuanto a **BLAST CHAMBER**, se trata de un divertido y original programa deportivo-futurista con el que gozaremos como locos. Decenas de complejos escenarios, una mecánica de juego realmente trepidante y una jugabilidad absoluta son sus principales armas.



THE INCREDIBLE HULK añade, al concepto tradicional de juego protagonizado por un súper-héroe en 16 bits, la espectacularidad gráfica de las 3D. Otra forma más de disfrutar de los personajes del mundo del cómic.



al estilo **DOOM** para **Nintendo 64**. Programado por **Iguana Entertainment**, este juego es un prodigio de la técnica y una auténtica maravilla gráfica ambientada en un extraño hábitat en el que aún sobreviven sauros prehistóricos y otros seres con menos historia y la misma mala leche.

El otro juego saldrá en Febrero y es **THE CROW** para **PlayStation**, un espectacular y complejo **beat 'em up** en 3D con un desarrollo parecido a una aventura gráfica pero con mucha acción y golpes. Está



COMPAÑIA

ACCLAIM DESTAPA EL TARRO DE LA ESENCIA LUDICA

La compañía norteamericana **Acclaim** guarda en su sombrero dos bazas ganadoras para empezar el 97 con dos triunfos asegurados. La primera baza se llama **TUROK**, llegará allá por Marzo a nuestro país y es un espectacular **shoot 'em up**



Estos dos juegos harán palidecer a los afortunados poseedores de **Nintendo 64** que se acerquen a **TUROK**, y a los de **PlayStation** que se decanten por este peculiar juego de lucha llamado **THE CROW, CITY OF ANGELS**.

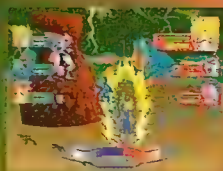
basado en la segunda parte de la película **El Cuervo** y, aunque aún está en pleno proceso de programación, refleja ese ambiente tétrico y fantasmagórico del film.

DRAGON BALL Z THE LEGEND

estás frente a una nueva... presentado. Y
aunque necesites ayuda, a veces...

ayuda

ni la ayuda
de los dioses
es suficiente



Basado en la serie de TV
6 luchadores simultáneos

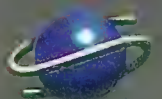
Modo historia

Ayuda de los dioses

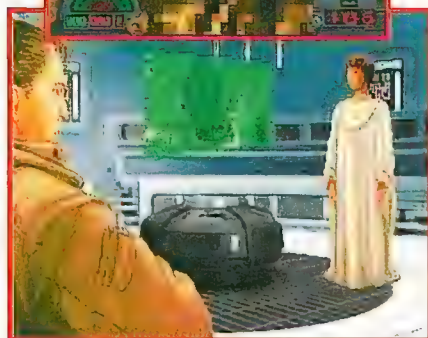
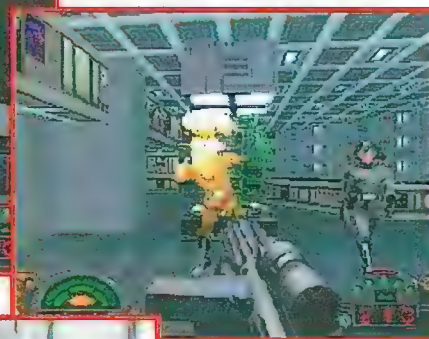
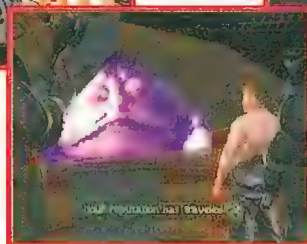
www.sega-europe.com

© Bandai Shueisha / Sega Europe

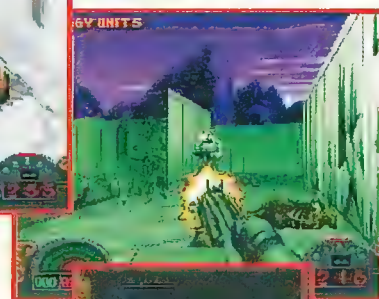
PELIGROSAMENTE REAL



SEGA
SATURN



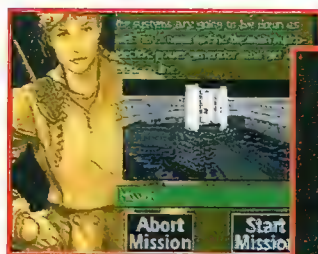
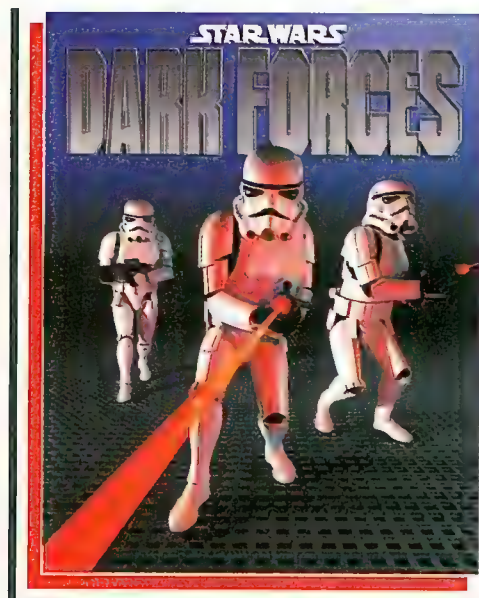
na vez más, el año nuevo nos trae gratas sorpresas. En el 97,
Lucas Arts dará el pistoletazo de salida a un corto pero genial
catálogo de títulos que prometen arrasar en las listas de éxitos.
Hoy os mostramos, en exclusiva, las primeras imágenes.



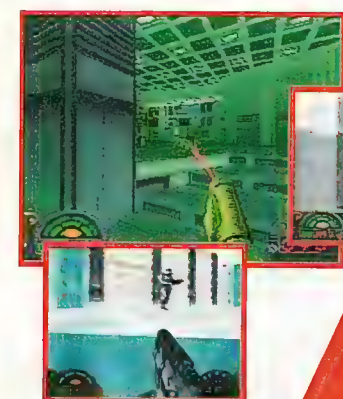
COMIENZA SU

NUEVOS LANZAMIENTOS

SJ



DARK FORCES



ARTS

MEJOR AÑO

Con cuatro los títulos que hoy os acercamos a estas páginas. Dos de ellos, DARK FORCES y REBEL ASSAULT, son dos viejos conocidos de los amantes de los ordenadores domésticos. Los dos restantes, HERC'S ADVENTURES y BALL BLAZER, son dos geniales novedades que la compañía norteamericana nos ha preparado. Pero empezemos por el más clásico de los cuatro, DARK FORCES, un inolvidable arcade en primera persona que los usuarios de *Compatibles PC* y *Macintosh* pudieron disfrutar hace ya bastante tiempo. De él poco se puede decir que no se haya contado ya. Tan sólo que fue el primero (y hasta ahora último) juego de la compañía que utilizaba este tipo de representación (JEDI KNIGHT será el segundo), o que era un título de culto para los amantes de la saga de las galaxias. La conversión no era sencilla (*PlayStation* cuenta con *hardware* para programar juegos en 3D, pero no para crear este tipo de juegos), pero Lucas Arts ha sabido imprimir en esta excelente adaptación toda la esencia del original. En la versión final no faltará ningún nivel, ningún escenario, ningún enemigo. Incluso la presentación del juego ha sido mejorada para ofrecer un *interfaz* gráfico mucho más moderno y agradable. El resto del juego quedará exactamente igual que en las versiones originales, lo que ya de por sí es un motivo de alegría para los usuarios de *PlayStation*. En España aparecerá, como la práctica totalidad de los juegos de Lucas Arts, en este primer trimestre de 1997, aunque mientras esperáis os invitamos a echar un vistazo, en las páginas siguientes, a los otros tres títulos que componen este nuevo catálogo de la compañía norteamericana. No podemos despedir este reportaje sin cumplir con el protocolo: «Que la fuerza te acompañe».

J.C. MAYERICK

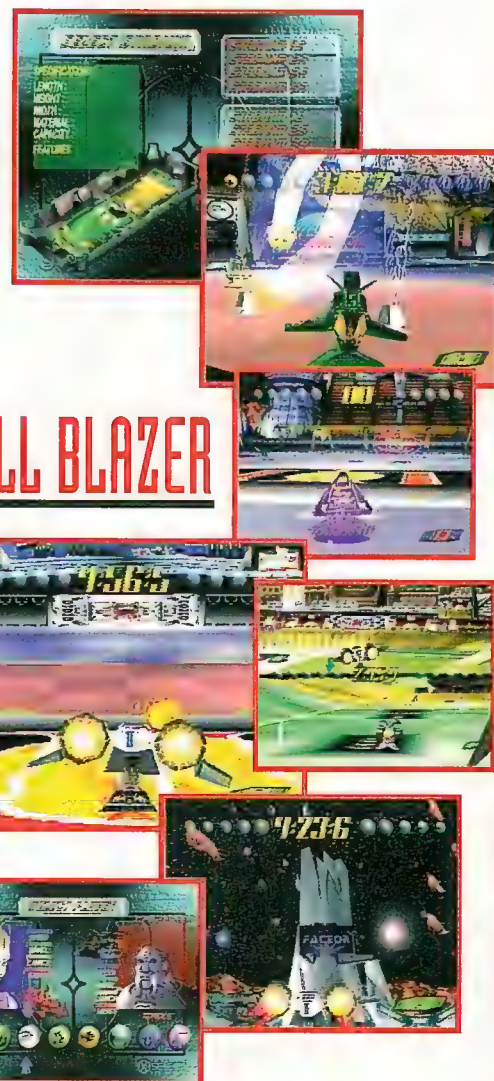


NUEVO CATALOGO DE LUCAS



HERC'S ADVENTURES

La gran sorpresa que Lucas Arts nos guarda para el próximo año no es otra cosa que este **HERC'S ADVENTURES**. Semejante en apariencia a **ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS** y **GHOUL PATROL**, el último ingenio de la compañía norteamericana no es más que un arcade (puro y duro) con perspectiva pseudo-cenital. Además de poder controlar a tres personajes y de contar con unos cuidadosos escenarios y *sprites*, **HERC'S ADVENTURES** destacará por permitirnos hacer casi todo lo que nos venga en gana. Así, no habrá ningún inconveniente en reventar a patadas a un pobre cerdo (de los de cuatro patas), actividad no excesivamente recomendable pero sí muy gratificante. El juego vendrá aderezado, además, con un buen número de secuencias de dibujos animados, todas ellas igual de simpáticas que el resto del juego. Todo un descubrimiento para a los usuarios de *PlayStation*.

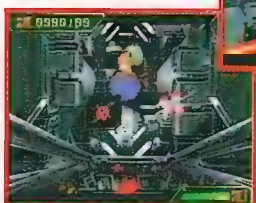
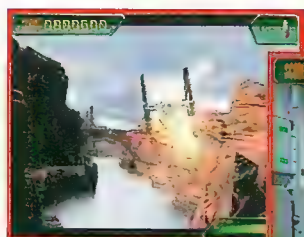
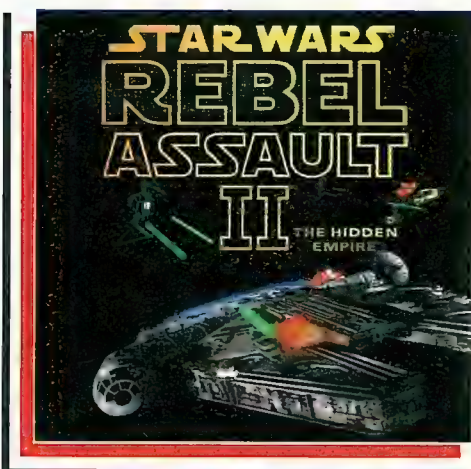


BALL BLAZER

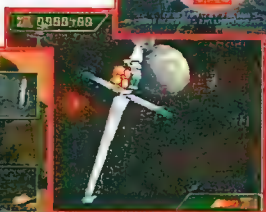
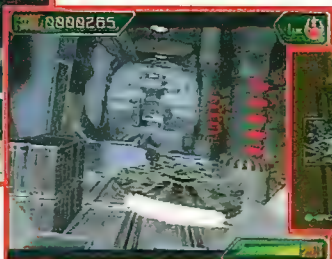
Nació a mediados de los ochenta para los ordenadores domésticos de la época (*Spectrum*, *Commodore*, etc.) y fue programado por la mismísima Lucas Arts, que por aquel entonces era más conocida como **Lucasfilm Games**. Cosechó tantos éxitos como detractores tuvo, pero por lo menos se ganó el derecho a tener un conversión que verá la luz en el año 97. Un fútbol futurista, escenarios en 3D muy bien trabajados (se nota que han cuidado mucho el *engine* 3D) y una presentación bastante brillante que los señores de **Factor 5** (quienes parecen haberse ganado la confianza de Lucas Arts) se han encargado de crear. En el primer trimestre del 97 tendremos la ocasión de comprobar si **BALL BLAZER** se ha reformado convenientemente.

ARTS PARA PLAYSTATION

SJ



REBEL ASSAULT II



REBEL ASSAULT II es, junto a DARK FORCES, el otro lanzamiento estrella de Lucas Arts para el próximo año. Según hemos podido saber, la versión realizada es exclusiva para *PlayStation*, lo que quiere decir que se han modificado determinados niveles del juego original de *PC* para adaptarlo a las posibilidades de la consola de *Sony*. Así, nos encontraremos con niveles que hacen un mayor uso del *hardware* 3D de *PlayStation*, mientras que en el apartado del *Full Motion Video*, contaremos con secuencias mucho más detalladas que, para nuestra sorpresa, parecerán más propias de un *laser disc* que de una *PlayStation*.

Muy pronto
nos veremos
las caras.

Por Fin Virtua Fighter 2
en tu Mega Drive.

La violencia de Akira. El fanatismo de Pai. La rabia de Lau, y otros bonitos estados de ánimo de esta panda de salvajes van a estallar en tu Mega Drive. Menuda suerte tienes. Porque si deseabas verte cara a cara con estos legendarios luchadores, sólo tienes que elegir día y hora. Pero cuidado con ellos, porque es más que probable que lo primero que piensas sea la esperanza. Quedas avisado. No siempre es bueno conocer caras nuevas.

MÁS INFORMACIÓN EN www.sega-europe.com

SEGA the
GAME is NEVER
Over.

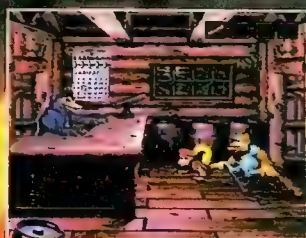
De pequeño te
Ahora deseas

¡EN

Tienes muy buenos motivos para ello. Llegan nuevos y numerosos personajes a la legendaria saga de Donkey Kong de la mano de Donkey Kong Country 3. Engorílate y vuelve a tus orígenes junto a Kiddy Kong, el nuevo miembro de la familia Kong.

- 3 Modos de Juego.
- Más de 40 fases.
- Más de 30 nuevos personajes.
- Nuevas características de juego gracias a los Hermanos Osos.

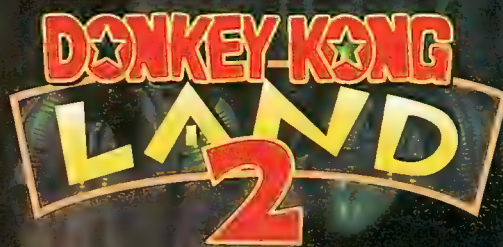
DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!



enseñaron que los humanos descendían de los simios.
volver a tus orígenes.

GORILATE!

Y para tu
Gameboy, Donkey
Kong Land 2.
Sumérgete con
Diddy y Dixie en
la más alucinante
de las consolas



portátiles y rescata a tu amigo Donkey Kong. Una
conversión perfecta de Donkey Kong Country 2 de
Super Nintendo para tu Gameboy.

- 45 Fases en 7 mundos (1 secreto).
- 52 Pantallas ocultas.
- 6 Enemigos finales.
- 3 Modos de juego.
- Horas de diversión: Ilimitadas.



Engorilate y vuelve a tus
orígenes con la Saga Kong.

Nintendo

Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid



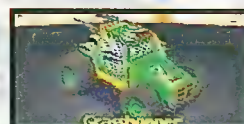
DOS JUGADORES



Además del modo Versus ya visto en la primera parte, esta versión nos da la posibilidad de aliarnos con un segundo jugador contra la CPU.

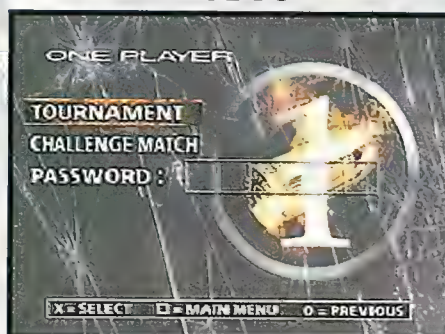
En los próximos meses volveremos a ser testigos de un fenómeno tan popular y extendido como son las secuelas de los juegos más exitosos de cada sistema y, por lo que parece, **PlayStation** es una de las consolas más prolíficas. En esta ocasión se trata de **TWISTED METAL 2**, la segunda entrega de aquel salvaje y espectacular juego de coches en el que todo era válido con tal de eliminar a nuestros rivales. Para esta continuación, los muchachos de **Singletrac** nos han preparado un buen número de sorpresas que afectan sobre todo al programa en un mayor dinamismo y en la incorporación de nuevos modos de juego tanto en uno como en dos jugadores. Los ocho escenarios, que ahora se reparten a lo largo del mundo, son todo un alarde de imaginación, llenos de desniveles y pasajes secretos y, sobre todo, innovaciones.

TWISTED METAL 2



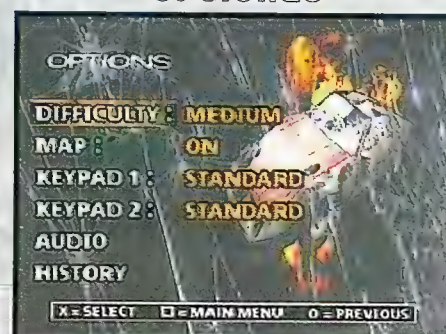


MODOS

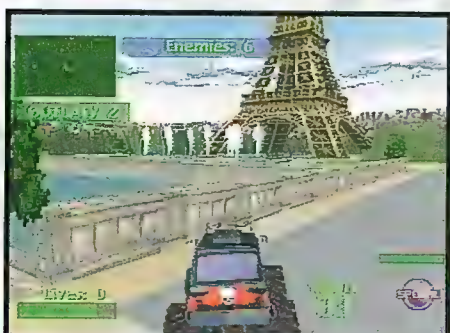
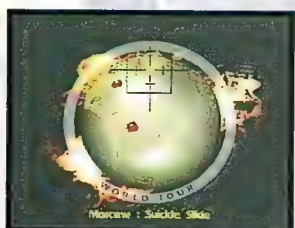


Ahora la oferta de modos es casi tan espectacular como mis bellos ojos.

OPCIONES

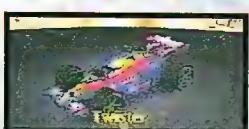


Muy pocas pero de gran utilidad, como las tres neuronas de J.C. Mayerick.



Además de algunos nuevos vehículos cuando menos peculiares, **TWISTED METAL 2** ha añadido dos modos más de juego (el mejor el dos jugadores contra la máquina), nuevas armas e *items*, teletransportadores y trampas mortales en forma de abismos o rampas deslizantes. La jugabilidad, que en la primera parte mostraba algunas pegs, es ahora el punto más fuerte del título, y os podemos asegurar que esta vez acabárselo no será una tarea fácil y de dos días. Para completar este espectáculo llamado **TWISTED METAL 2**, se han depurado los movimientos, los giros y sin que ello haya supuesto una pérdida para su velocidad y trepidante ritmo de juego.

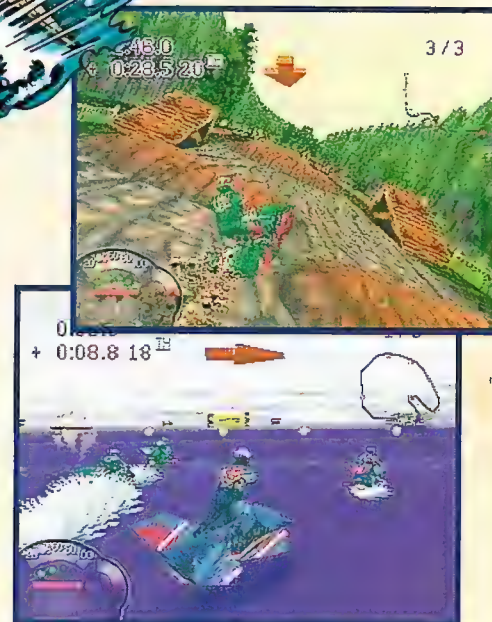
DE LUCAR



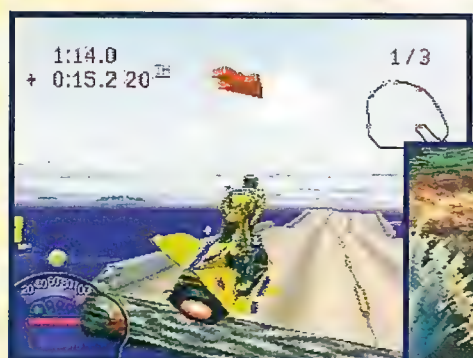
**Super
Nuevo**



Las motos de agua están pegando verdaderamente fuerte en el mundo de los videojuegos, como lo demuestran el colosal Waverace 64 y las recientes recreativas de Sega y Konami basadas en este deporte. La última palabra la tienen ahora Sony y Single-Trac, los creadores de Warhawk y Twisted Metal, que han decidido darle un toque futurista al asunto y nos presentan **JETRIDER**, un trepidante simulador en el que las motos y sus tripulantes no sólo surcan el inéxico acuático, sino tierra, asfalto y lo que les echen. Las cifras hablan solas por este juego en el que



JETRIDER



El juego incluye tres tipos de vista diferentes.



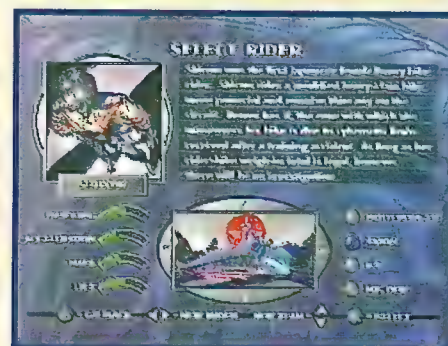
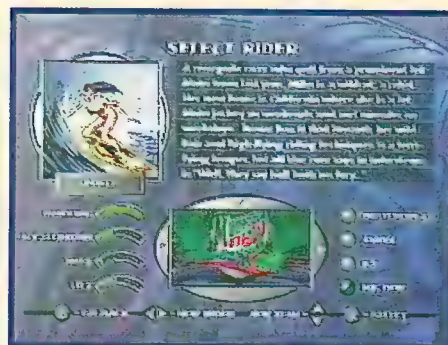
Para poder acceder a los 10 circuitos en total, es necesario acabar el juego en los niveles superiores.

compiten 20 motos, hay 10 circuitos que superar y se ha experimentado con la tecnología *TruePhysics* para dotar de un realismo sin límites a la competición. Extrañamente el juego está patrocinado, además de por **Pepsi**, por **Nestle**. Resulta extraño porque mientras en **Europa** la marca de alimentación **Suiza** se relaciona con los potitos y el cuidado de la familia, en **América** han apostado por un juego en el que los motoristas se parten el cuello contra árboles, rocas y paredes, y se curran unos con otros. Nada reprochable, por cierto, ya que no puede haber mejor publicidad para las chocolatinas **Crunch** que un juego en el que crujen cervicales, motos y todo tipo de extremidades contra los duros elementos. Al igual que en **WIPEOUT**, las motos están divididas en cuatro equipos, con diferentes características al gusto del jugador, como mayor resistencia a los golpes, más velocidad, etc... Todo ello al ritmo de musiquillas de gran parecido al tema central de **PULP FICTION**. Un CD endiablidamente jugable.

NEMESIS



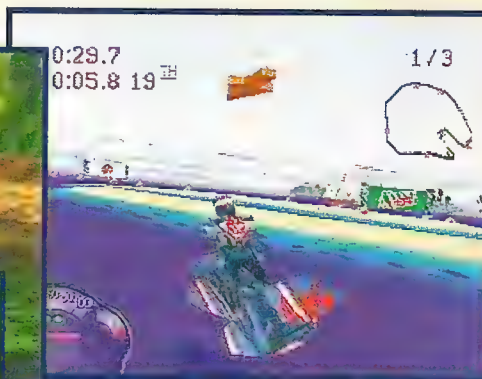
EQUIPOS



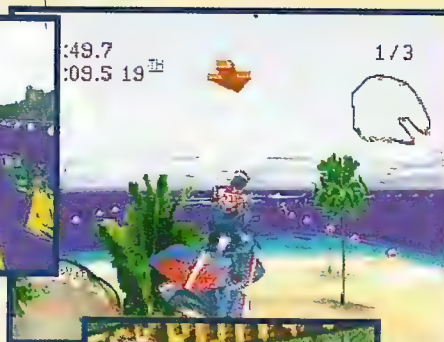
Con más de 20 motos para elegir, acertar con la moto de nuestros deseos puede ser una tarea endiablada. Enmarcados en cuatro equipos diferentes, cada moto posee sus propias características, de tal manera que mientras las más veloces son frágiles como acémilas, las pesadas responden bien a los elementos pero no hay quien las maneje.



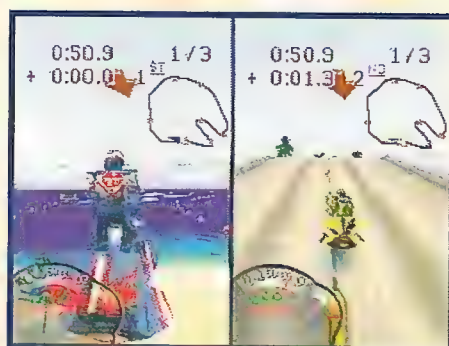
Los Everglades son un auténtico reto. En cuanto te descuides, te acabarás comiendo un arbolito.



En Jetrider surcarás los más variados escenarios. Desde soleadas playas hasta montañas nevadas y pantanos plagados de árboles y mosquitos.



MODO DOS JUGADORES

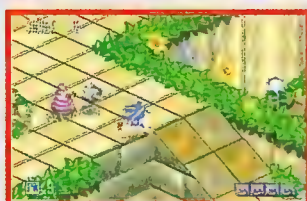


Bajo el nombre de Head-To-Head, el siempre emocionante modo de dos jugadores permite concebir el split screen de dos maneras diferentes, horizontal y vertical, a elección de los propios corredores. Con ello se facilita la visión en algunos circuitos, como el de los pantanos, donde el corte vertical es un suicidio, en el que apenas se ve.

**SUPER
NUEVO**

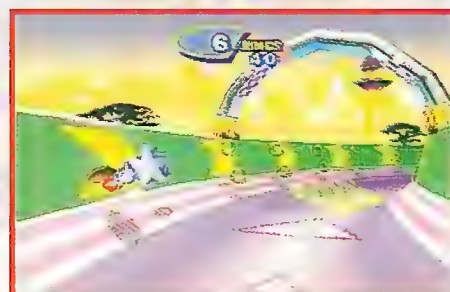


**F
A
S
E**

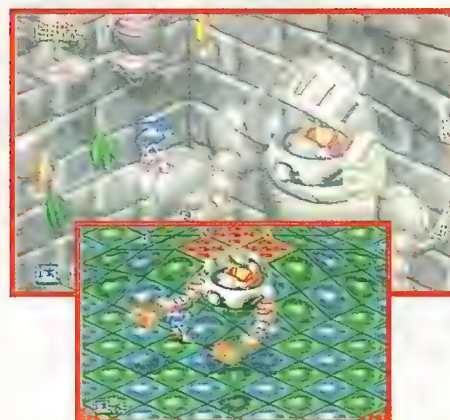


Después de la cancelación definitiva del proyecto SONIC XTREME y del anuncio de un nuevo SONIC programado por Sonic Team, habíamos perdido las esperanzas de ver correr al bichejo azul en una consola de 32 bits hasta dentro de bastante tiempo. Una vez más, Sega nos ha sorprendido con la versión para Saturn de uno de los juegos más interesantes de los últimos tiempos en 16 bits, hablamos claro está de SONIC 3D. Los ingleses Traveller's Tales han sido los responsables del primer juego de Sonic en la hermana mayor de la familia Sega, para lo que han cogido como base el juego de Mega Drive, y le han añadido unas cuantas cosillas nuevas. En primer lugar la cantidad de colores que encontramos en pantalla es claramente superior a su precesor, con una brillantez y claridad de gráficos absolutamente espectacular. Además se han añadido múltiples efectos gráficos, como nieblas y escenarios animados, que contribuyen a dar una nueva vida a este gran juego. La banda

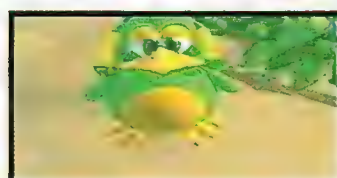
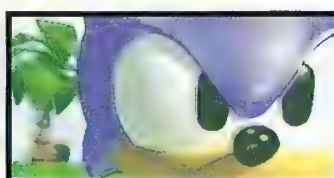
BONUS



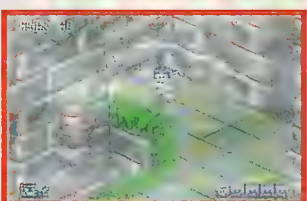
ROBOTNIK



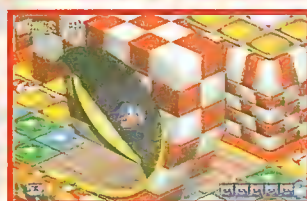
SONIC 3D



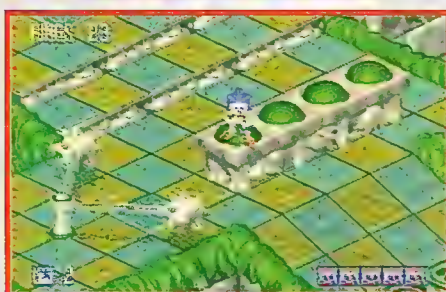
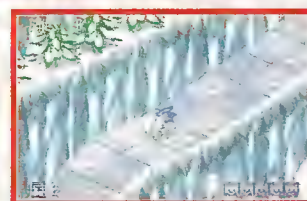
**F
A
S
E**



**F
A
S
E**



**F
A
S
E**



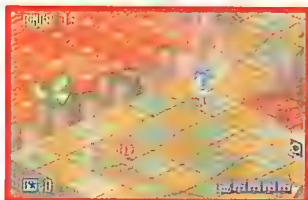


sonora también se ha mejorado sustancialmente, incluyendo algunas de las melodías más brillantes que jamás habéis escuchado en *Saturn*. Aparte de estas diferencias, lo que también se ha cambiado por completo son las fases de *bonus*, en las que se conserva el objetivo, que será el de ir recogiendo un determinado número de anillos a lo largo de tres vueltas a un circuito para conseguir una de las esmeraldas del Chaos. ¿Cuáles son los cambios entonces?, pues principalmente el entorno, ya que se han sustituido los *sprites* por impresionantes gráficos vectoriales con *texture mapping*, que se mueven con una suavidad absolutamente increíble. El mes que viene más.

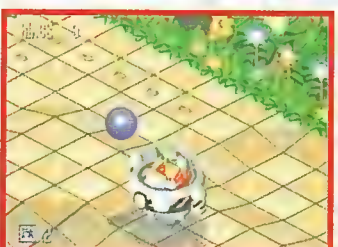
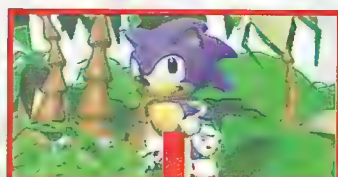
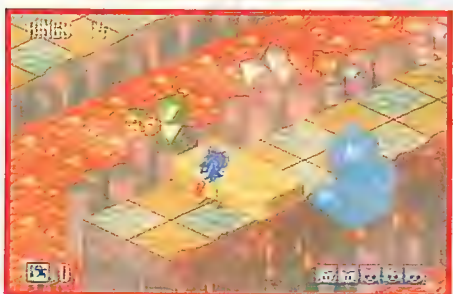
THE PUNISHER



F
A
S
E



5



¿sabes quiénes
son las
estrellas de
la **NBA**...



y no
sabes
lo que es

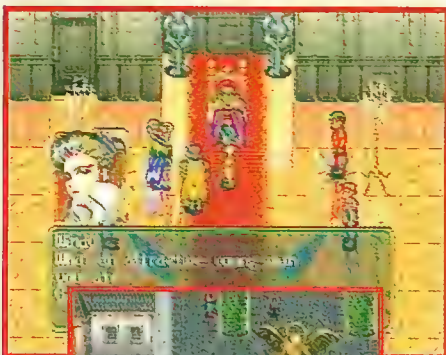
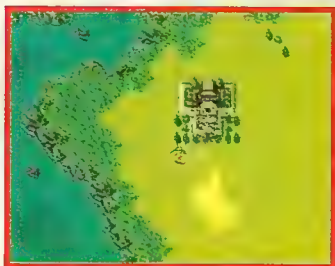


¡Dios mío, estás perdido!



M A P A

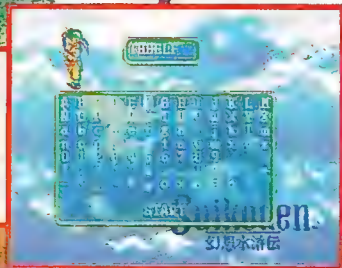
Cada vez que abandonemos un poblado aparecerá una vista general del vasto territorio de SUIKODEN.



Aunque poco acostumbrados a las alegrías desde la implantación de los 32 bits, los buenos aficionados a los Action RPG y poseedores de una PlayStation están de enhorabuena. Konami va a distribuir en toda Europa el fenomenal GENSO SUIKODEN (para el mercado del viejo continente tan sólo mantendrá la segunda palabra de su nombre original, SUIKODEN), un juego de culto en Japón que supuso la llegada del mejor juego de rol para PlayStation, un galardón que hasta entonces ostentaba el también genial pero menos sólido ARC THE LAD. Aunque en un principio se barajó la posibilidad

de traducirlo al castellano, al final nos tendremos que conformar, menos da una piedra, con la traducción al idioma anglosajón (esto se lo tenemos

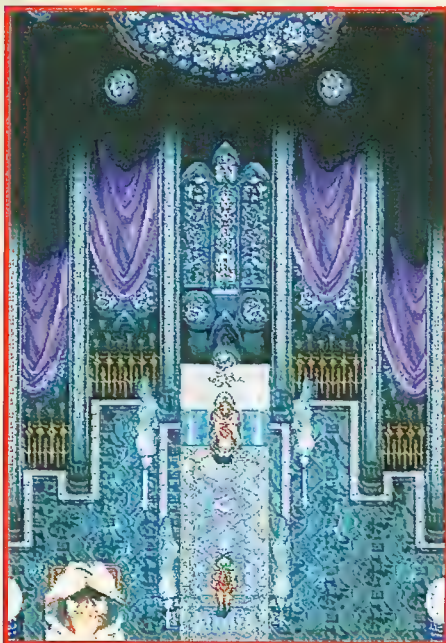
que agradecer al mercado norteamericano). Para poneros en antecedentes sobre el juego os diré que aunque al principio sólo controlemos a cinco o seis personajes, más adelante podremos constituir un auténtico ejército de hasta 108 integrantes, cada uno con su sprite y característi-



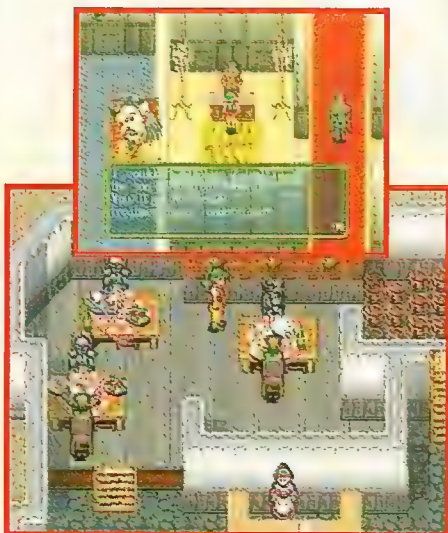
SUIKODEN

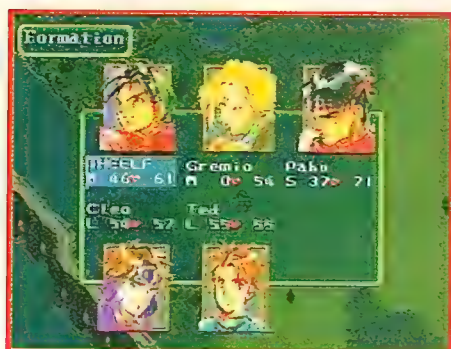


I G L E S I A



La calidad gráfica de SUIKODEN es uno de los puntos más fuertes del genial Action RPG de Konami.

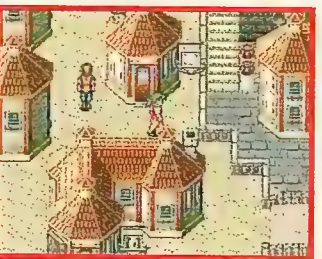
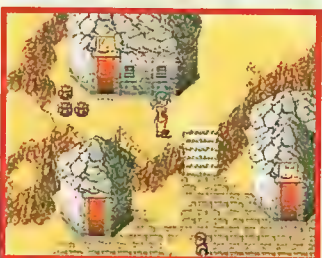
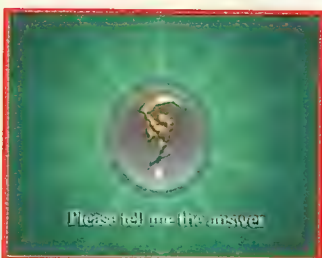




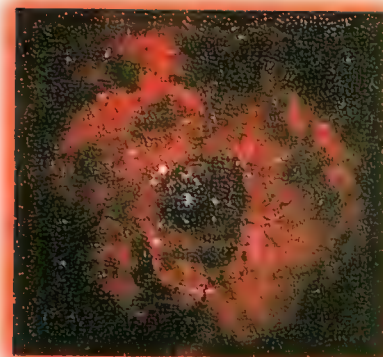
En todo momento podremos variar la formación de ataque para las batallas.

cas específicas. Durante nuestra estancia en los diferentes lugares del vasto imperio representado, la perspectiva del juego será idéntica a la de los típicos *Action RPG*, pero una vez que entremos en combate seremos transportados a un entorno isométrico donde los *zooms* y el *scaling* se convertirán en los reyes de la fiesta. Todos personajes de **SUIKODEN** poseen inteligencia artificial que les hace independientes e impredecibles, y durante el juego podremos reclutar a más gente hasta formar un verdadero ejército con ingenieros que se encarguen de diseñar armas, granjeros que nos aprovisionen y hasta juglares y trovadores que entretengan a las tropas. Todo el juego está salpicado de tintes épicos y dramáticos que alcanzarán su momento cumbre cuando luchemos contra nuestro propio padre. Pero todos esos detalles ya os los iré contando poco a poco, cuando se acerque la fecha de poder disfrutarlo en nuestro país, y espero para ese momento haberme convertido en comandante del imperio Red Moon. ¡Ah!, se me olvidaba, ya veréis cuando escuchéis la increíble banda sonora del juego, de lo mejor que he oído nunca.

THE ELF



¿sabes
lo que
cabe en un
CD-ROM...



y no
sabes
lo que es



¡Dios mío, estás perdido!



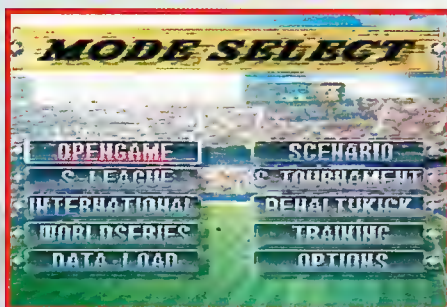
Si ya tienes la versión de Super Nintendo de este juego, no encontrarás apenas novedades.



REPETICION



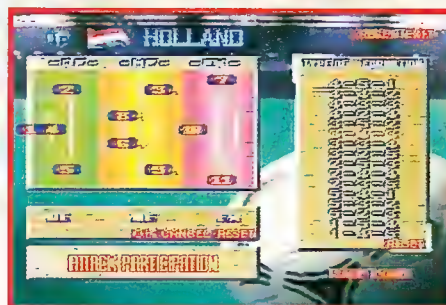
OPCIONES



SELECCIONES



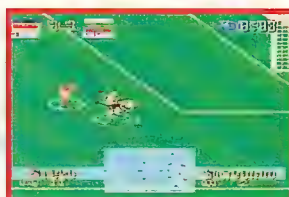
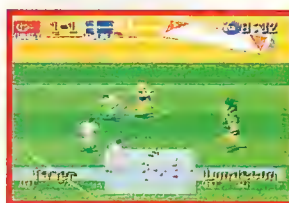
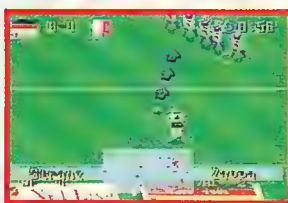
ESTRATEGIA



I.S.S. DE LUXE



La aparición, hace casi dos años, de SUPERSTAR SOCCER para Super Nintendo supuso la segunda revolución del género futbolístico después de SENSIBLE SOCCER. La calidad gráfica y sobre todo la jugabilidad de este cartucho lo convirtieron en el indiscutible número uno en su género. Cuando el resultado parecía inmejorable, la segunda parte, bajo el subtítulo «DE LUXE», llegó a los 16 bits de Nintendo, introduciendo diversas mejoras gráficas y eliminando algunas de las rutinas de la anterior entrega. La reciente aparición de





EDITOR



La jugabilidad de este título está fuera de toda duda. Su tremendo potencial de entretenimiento ha sabido ganarse a muchos usuarios.

MARCADOR



PENALTY



I N T R O



la versión para *Mega Drive* ha permitido a los usuarios de esta consola disfrutar de sensaciones hasta entonces sólo permitidas a los propietarios de una *Super Nintendo*. Ahora llega el turno a *PlayStation* con una conversión que rompe con los esquemas seguidos por los clásicos deportivos que han dado el salto a los 32 bits. El motivo es que no se ha utilizado un entorno poligonal, y ni siquiera se han modificado los *sprites* o se ha incrementado el número de cámaras. Los gráficos utilizados son los mismos de las versiones de 16 bits, y también se mantiene el sistema para controlar los

jugadores. Las únicas novedades son la *intro* y la incorporación de un editor de jugadores, aunque estas opciones ya se recogían en la versión nipona para *Super Nintendo*. A pesar de tratarse del mismo programa de las consolas de 16 bits, su calidad y jugabilidad nos ha hecho recordar viejos tiempos en esta redacción, convirtiéndose en uno de los títulos más jugados en estas últimas fechas. **Konami** sigue mostrando su intención de mantenerse en la cabeza de las compañías programadores de juegos deportivos.

CHIP & CE

¿sabes
de dónde
vienen los
OVNI...



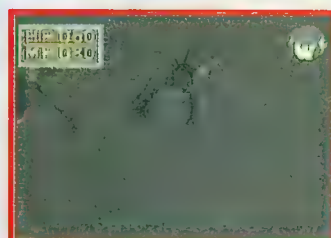
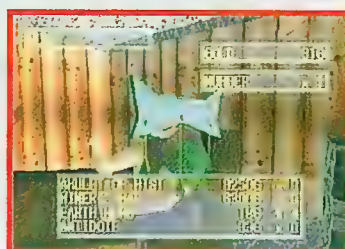
y no
sabes
lo que es



¡Dios mío, estás perdido!



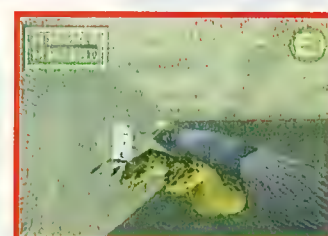
TIENDA
En ciertas zonas hay tiendas donde gastar las monedas que habéis encontrado por el camino.



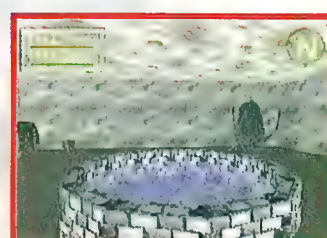
Después de buscar novia sin éxito en los canales de IRC de Internet, De Lúcar ha preferido dedicarse a la pesca.

USE ITEM	EXPERIENCE	0
USE MAGIC	LEVEL	1
EQUIPMENT	HP	50/ 50
STRENGTH	HP	80/ 80
DRIP TITEL	STR POWER	20
MATA	MAG POWER	20
CHIRON	CONDITION	6000
RETURN	GOLD	0

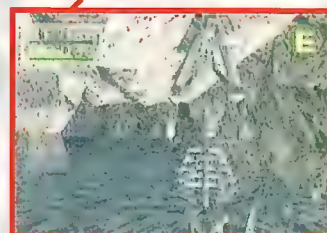
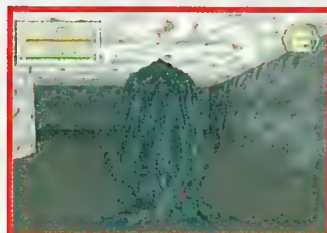
KING'S FIELD



Hace unos meses hicimos una llamada a las compañías españolas para que los poseedores de *PlayStation* no se quedaran sin uno de los juegos que más impacto está causando en **Japón**. Este título, **KING'S FIELD**, es la segunda parte de una saga cuyo primer capítulo sólo fue lanzada al mercado japonés. El tercer capítulo de esta serie ya ha visto la luz en el país de origen y en los **EE.UU.**, siendo el primero que incluye una *intro* para ponernos en antecedentes. Pero ahora vayamos con **KING'S FIELD** que es lo que interesa. El juego nos introduce en un extraño viaje a una isla perdida en el océano. Nuestro barco ha naufragado, y como único superviviente nos embarcare-



ENEMIGOS



El variado catálogo de enemigos es uno de los principales alicientes del juego.



mos en una aventura que no tiene nada que envidiar a los juegos clásicos de rol. Eso sí, como principal innovación respecto a otros títulos de este género, **KING'S FIELD** cuenta con un entorno tridimensional al más puro estilo **DOOM**. Quizá por este detalle será muy fácil identificarse con todo lo que sucede en pantalla. Si a esto añadimos que sus creadores, **From Software**, han sido capaces de dotar al juego de un ambiente agobiante sin saber que vamos a hallar detrás de cada esquina o en el interior de un baúl, os puedo asegurar que en más de una ocasión sentiréis como se erizan los pelos de vuestra nuca. En resumen, una aventura que nadie puede perderse.

R. DREAMER

**SUPER
NUEVO**

INTRO



Los niveles de **BUBBLE BOBBLE 2** son un homenaje al universo **Taito: SPACE INVADERS...**



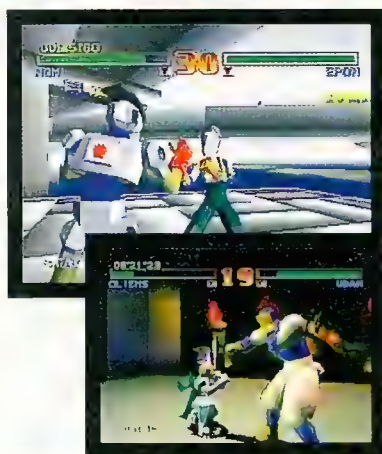
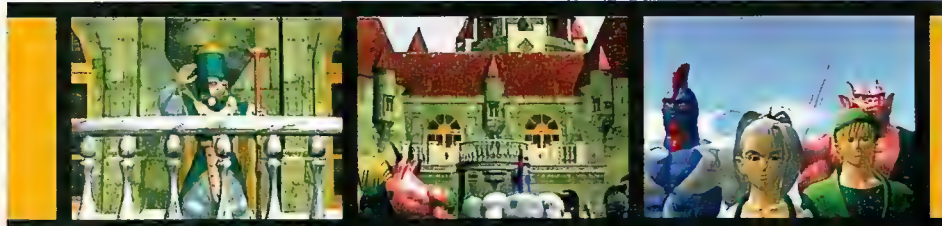
Tal y como anunciamos hace unos meses, **Virgin** logró adelantarse a **Acclaim**, compañía que había traído a **Europa** todos los anteriores títulos de **Taito**, y se hizo con los derechos de la segunda recreativa de **BUBBLE BOBBLE**. El resultado, meses después, ha sido este sensacional **BUBBLE BOBBLE 2** para **PSX**, que no sólo es una de las conversiones más fieles que se recuerdan, sino uno de los juegos más adictivos y divertidos de cuantos han aparecido hasta el momento en la máquina de **Sony**. Entre sus novedades más sobresalientes están la posibilidad de elegir diferentes caminos y cuatro dragones diferentes llamados **Bub**, **Bob**, **Kululun** y **Cocoron**.

NEMESIS

BUBBLE BOBBLE 2



TOBAL No.1



Compite con once adversarios más por la victoria, el trofeo del Emperador Udan y los derechos de la mina de Molmorán, el mineral más preciado de la galaxia. Al final del torneo te esperarán el propio Udan y dos bestias alienígenas de increíble fuerza: Mufu (con mejores piernas que Cid Charisse) y Nork The Mysterious, el gigante del planeta Ildoabo.



TOURNAMENT



LA MAGIA QUE AKIRA TORIYAMA IMPREGNA A TODAS LAS CREACIONES EN LAS QUE PARTICIPA QUE MÁS QUE PATENTE EN TOBAL No.1.

EL CREADOR DE DRAGON BALL Y ALGUNOS DE LOS PROGRAMADORES DE TEKKEN Y VIRTUA FIGHTER NOS PRESENTAN EL ARCADE DE LUCHA MÁS AMBICIOSO DE CUANTOS HAN VISTO LA LUZ EN PLAYSTATION. PREPARAOS... AQUÍ LLEGAN CHUJI, EPON, OLIEMS, HOM, FEI, ILLGOGA, MARY, Y GREN. AQUÍ LLEGA TOBAL No.1.

DONDE LAS DAN

A lo largo de estos últimos meses os hemos estado comentando las virtudes (que son muchas) de **TOBAL No.1**, el primer juego de **Square** para **PlayStation**. Ya es hora pues, de que hablemos en mayor profundidad de este gran juego, en cuyo desarrollo han participado programadores de

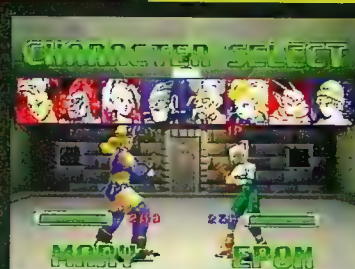
TEKKEN y **VIRTUA FIGHTER** y para cuyos diseños se ha contado con un maestro del manga: **Akira Toriyama**. El creador de **DRAGON BALL** ha puesto su firma no sólo al diseño de los luchadores y villanos que forman el reparto de **TOBAL No.1**, sino a todos los escenarios e incluso los múltiples objetos que se pue-



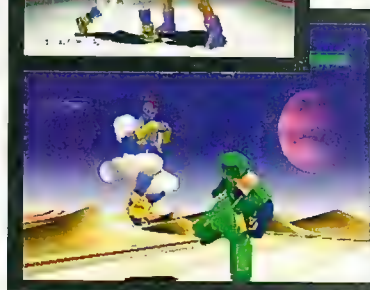
PLAYSTATION

a fondo

BEAT 'EM-UP



Compite contra un amigo y elige tu luchador entre los ocho disponibles. A medida que completes niveles del Quest Mode podrás añadir a tu arsenal de luchadores a los jefes finales del juego, como Nork el misterioso, Mufu, Udan e incluso el mismísimo Tori (la parodia robótica de Akira Toriyama). El combate promete ser apasionante.



VERSUS MODE

LA MÁS QUE CONSIDERABLE DIFICULTAD DEL JUEGO GARANTIZA HORAS DE ENTRETENIMIENTO



... ¡¡LAS TOBAL!!

den encontrar en el *Quest Mode*, un revolucionario modo de juego que combina elementos de aventura con la esencia de los *beat 'em-up*. Los fans de *DRAGON BALL* podrán reconocer en el juego las célebres cápsulas *Hoi-Poi* o las increíbles semejanzas entre algunos luchadores y Son Goku y sus amigos. Técnica-

mente **TOBAL** es impresionante. A estas alturas no vamos a contar nada que no sepáis ya: una animación de 60 frames por segundo, gráficos en alta resolución, luchadores como Nork que ocupan toda la pantalla... **Square** quería entrar a lo grande en los 32 bits y desde luego que lo ha conseguido. Un solo vistazo





Hijo de un Shin-chu-jin (¿Acaso no suena demasiado a los Saiyayins de DRAGON BALL?) y una terrestre, Chuji es sin duda el luchador más equilibrado de todo el juego. Extremadamente ágil y fuerte, basa todo su éxito en sus increíbles llaves especiales.

CHUJI-WU



Alumno de Fei-Pu-su, este antiguo robot minero es una caja de sorpresas capaz de girar su cuerpo 360° para tronchar acto seguido la nuca de sus rivales. Algo lento, le echa mucho entusiasmo y voluntad. Lo mejor, su puñetazo, al más puro estilo Popeye.

HOM



Procedente del planeta Kittaikian, Epon no es tan fuerte como otros luchadores pero se defiende bien gracias a su rapidez de movimientos y sus letales piernas, capaces de abatir de una patada al rival más gigantesco. Su agilidad la hace ideal en el Quest Mode.

EPON



El hombre Pollo es letal en las distancias cortas (como la colonia de The Scope), y un maestro en el manejo de los puños. Capaz de los combos más alucinantes, su punto débil reside en que no es muy rápido con las piernas. Es padre de 2 pollitos y un huevo.

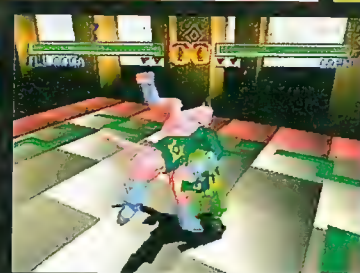
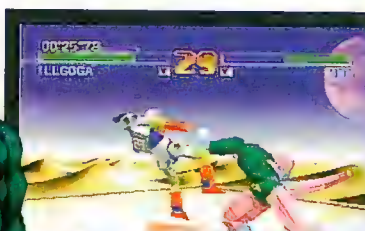
OLIEMS

a sus gráficos sirve para atestiguar que este juego marcará y mucho el futuro de los juegos de lucha. Y la innovación no acaba en el aspecto técnico. Por primera vez existe un botón de salto, lo que permite reservar el pad direccional únicamente para mover a nuestro personaje a lo largo del dojo, y así poder luchar y girar a la vez alrededor de nuestro contrincante. Algo parecido a lo que se intentó con el

primer TOSHINDEN pero con mejores resultados. Resulta también curioso el hecho de que por mucho que uno juegue, siempre se acabará encontrando con llaves nuevas, dependiendo de nuestra postura en el momento de encajar un golpe del rival. Internet está repleto de FAQs y guías que engordan mes a mes con nuevas llaves y descubrimientos. Así, hemos podido descubrir hace poco que dentro del juego se

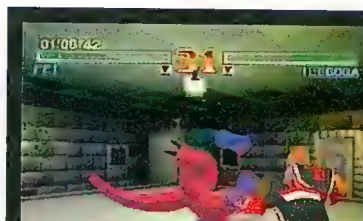


► Tres son los jefes finales a los que deberás enfrentarte para conse-



A pesar de dar la impresión de ser un asno descerebrado, Illgoga es un tío de lo más culto que ama a Shakespeare y los clásicos. Es lento pero cuando lanza un puñetazo es capaz de derretirle al contrario hasta el DNI. Su punto débil es la cola, como Goku.

ILLGOGA



Sospechosamente parecido al Maestro Mutenroshi, logró vencer en el pasado al mismísimo Udan. No te fíes de su aspecto senil, su gran variedad de técnicas y su sabiduría le darán más de una vez la victoria. Y encima aprovecha a la mínima para echarte fuera del ring.

FEI-PUSU



La rapidez hecha luchador. Con una técnica infalible y una velocidad endiablada, Gren puede acabar con el rival en décimas de segundo. Al principio cuesta un poco hacerse con sus técnicas de combate, pero una vez conseguido, serás del todo imbatible.

GREN KUTS



Una chicarrona del norte especializada en llaves de lucha libre y patadas a la nuez. Su exceso de peso es un inconveniente a la hora de enfrentarse a luchadores más ligeros, pero Mary lo compensa con su fuerza y su técnica. Y encima es muy fácil de manejar.

MARY IVONSKAYA

NORK THE MYSTERIOUS



EMPEROR UDAN

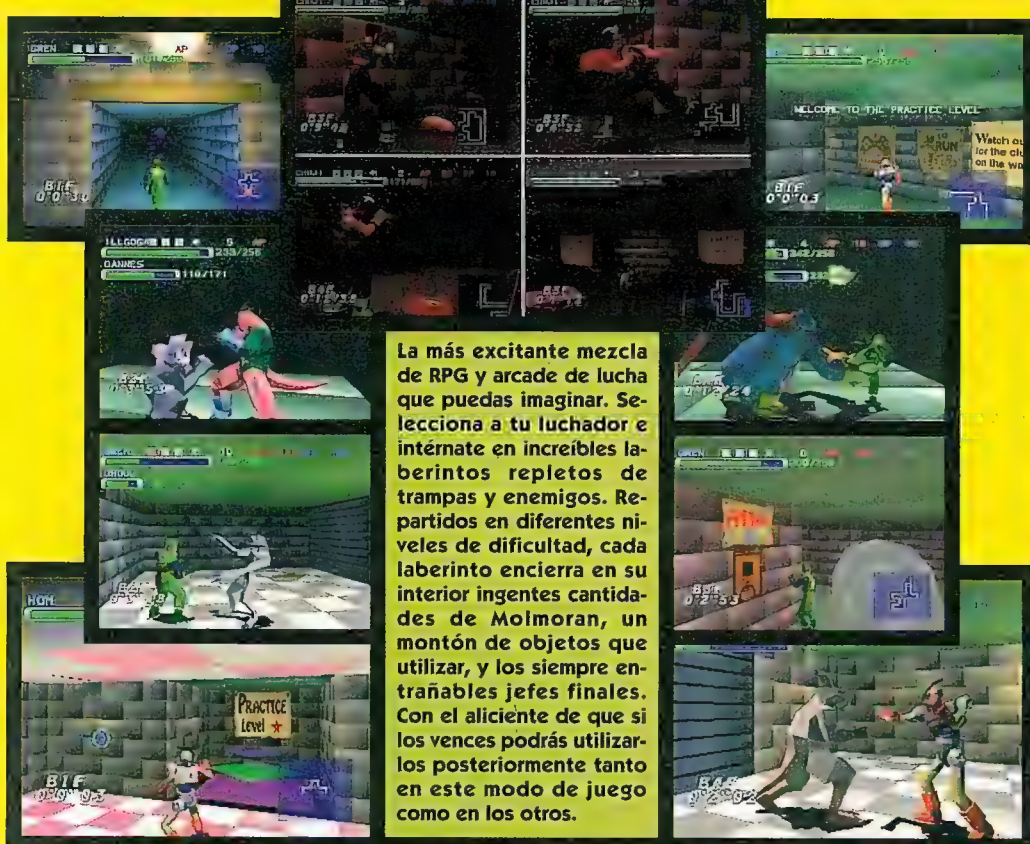


encuentra el mismísimo **Akira Toriyama**, caracterizado de Tori, su popular caricatura robótica (invitado habitual de la serie y el manga de *Dr. Slump*). La manera de acceder a él es todo un misterio. Unos dicen que aparece al finalizar el modo *Arcade* sin perder un sólo round, mientras otros aseguran que es la sorpresa final del laberinto de Udan, dentro del *Quest Mode*. De cualquiera de las maneras, el

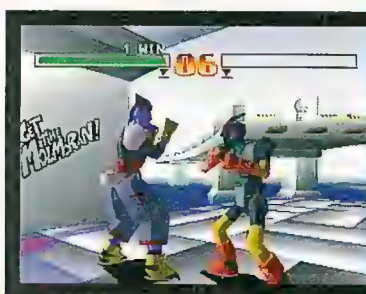
descomunal nivel de dificultad del juego, y sus interminables sorpresas son un buen aliciente para disfrutar de **TOBAL No.1** mucho más allá de lo que suele ser habitual en este tipo de juegos, que se hacían en las esteranterías una vez que logramos desvelar todos sus secretos. **TOBAL** es diferente. Aún después de completar 70 veces el modo *Arcade*, todavía quedarán monstruos que añadir a nuestro arse-

guir el trofeo y los derechos de la mina de Molmorán.

QUEST MODE



La más excitante mezcla de RPG y arcade de lucha que puedas imaginar. Selecciona a tu luchador e intérrate en increíbles laberintos repletos de trampas y enemigos. Repartidos en diferentes niveles de dificultad, cada laberinto encierra en su interior ingentes cantidades de Molmorán, un montón de objetos que utilizar, y los siempre entrañables jefes finales. Con el aliciente de que si los vences podrás utilizarlos posteriormente tanto en este modo de juego como en los otros.



Por supuesto, en un juego como TOBAL No.1 abundan los trucos. Por ahora los únicos que hemos encontrado son los referentes a poder escoger una indumentaria diferente para los luchadores, para ello pulsa Arriba en el Pad cuando los selecciones. Sobre cómo acceder a los jefes directamente (sobre todo a Tori) nada se sabe.

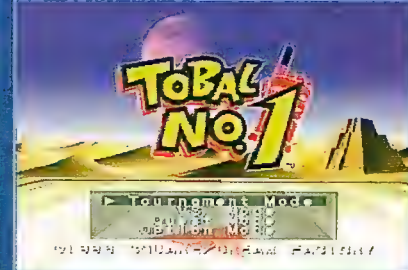


nal de luchadores y laberintos que conquistar. Nos esperan muchos meses de diversión junto a Chuji, Epon y las demás creaciones de Akira Toriyama. Un genio del manga que ha vuelto a trasladar toda la magia de sus dibujos al mundo del videojuego, tal y como hizo anteriormente con DRAGON QUEST y CHRONO TRIGGER. Ahora sólo nos queda confiar en la providencia y esperar que la división europea de Sony Computer Entertainment



ment incluya con TOBAL No.1 el ya histórico CD con la demo jugable de FINAL FANTASY VII y avances en vídeo de otros futuros títulos de Squaresoft para PSX, como BUSHIDO BLADE. Los japoneses lo hicieron, los americanos lo hicieron... ¿Se atreverán los europeos? Sería la culminación perfecta a uno de los grandes juegos del año para PSX. El 97 va a ser muy largo y ya tiene un rey: TOBAL No.1.

NEMESIS



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	
SEGA	
MEGAS	NO RUN
JUGADORES	1
VIDAS	1
CASES	1
CONTINUACIONES	NO FINES
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS

Gráficos de alto y alto nivel de detalle, con un mundo y los personajes de diseño de Akira Toriyama. El juego es muy bonito.

94

MUSICA

Los mejores músicos de la industria vuelven a los juegos que son los mejores. La música es muy buena.

92

SONIDO FX

El sonido es muy bueno. Los efectos de sonido son muy buenos. La música es muy buena.

91

JUGABILIDAD

El juego es muy divertido. La jugabilidad es muy buena. La música es muy buena.

93

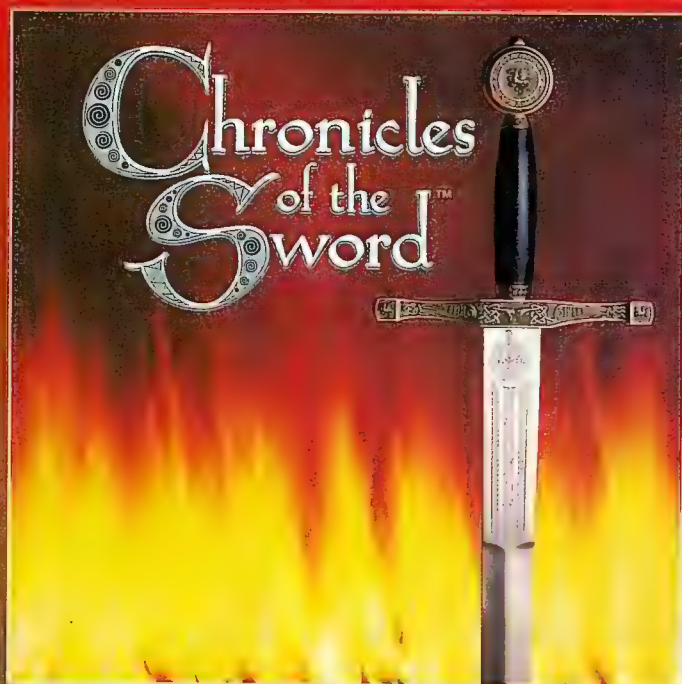
93

GLOBAL

El juego es muy divertido. La jugabilidad es muy buena. La música es muy buena. El juego es muy bonito. La jugabilidad es muy buena. La música es muy buena.

El juego es muy divertido. La jugabilidad es muy buena. La música es muy buena. El juego es muy bonito. La jugabilidad es muy buena. La música es muy buena.

II CUATRO GRANDES AVENTURAS GRÁFICAS DE PSYGNOSIS !!



Chronicles of the Sword

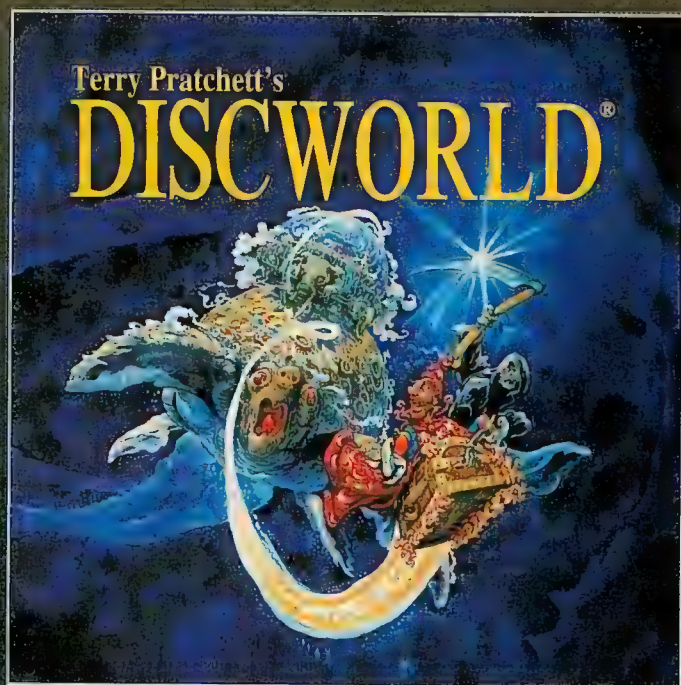
Conoce el legendario misterio y milagro de Camelot en esta impresionante aventura en 3D. La magia negra de Morgana amenaza con derrocar al Rey Arturo y manchar el honor de la Mesa Redonda. Únete al recién armado caballero Gawain, en su investigación para proteger la seguridad del Reino. Es un viaje que te llevará de Camelot a la fortaleza de la malvada Morgana en Lyonesse. Tráela ante la justicia y recibirás una bienvenida propia de héroes. Fracasa y ni Merlín será capaz de ayudarte... (Voces y textos en castellano.)



Myst

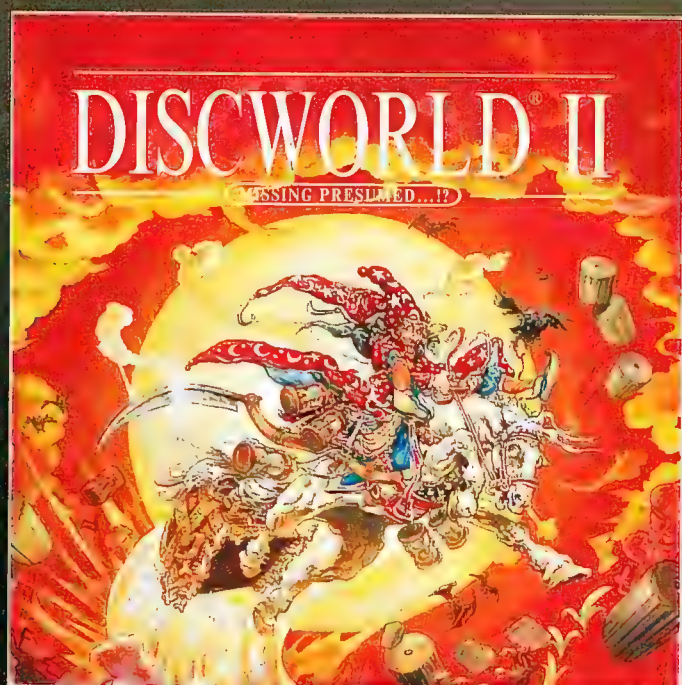
Acabas de encontrar un libro. No tienes ni idea de dónde proviene o de su antigüedad. No contiene nada más que la descripción de una isla llena de vida, que parece seducirte..

Y, a medida que vas alcanzando el final, tu propio mundo se deshace y es sustituido por una vista de la Isla. El libro se llama Myst, y no tienes otra opción más que explorar... (Textos en pantalla en castellano.)



Discworld®

Un dragón está destruyendo Ankh-Morpork, la ciudad líder del mundo. Mucha gente consideraría que esto forma parte del progreso cívico, pero lo que Ankh-Morpork necesita ahora es un héroe. Sin embargo, todo lo que tiene es a Rincewind el mago, cuyo único talento consiste en que todavía no está muerto. También tiene el equipaje, la maleta más sucia del Universo. Con todo esto a su lado, probablemente no haya límite a todo lo que pueda hacer mal... (Textos en pantalla en castellano.)



Discworld II®

¿Qué sucede cuando un servidor público desaparece? Nada.

¿Qué sucedería si este servidor público estuviese muerto? Muchas cosas.

Y descubrirás cuántas en la increíble segunda entrega de la serie Discworld de Terry Pratchett desarrollada por Perfect Entertainment. Con el incompetente mago Rincewind alzando la guadaña de la muerte, las calles de Ankh-Morpork pueden que nunca vayan a ser lo mismo.



and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Myst copyright 1993 Cyan Inc. and Sunsoft. All rights reserved. "PlayStation" adaption (Worldwide except Japan). © 1996 Psychosis Ltd. Myst is a registered trademark of Cyan Inc. Chronicles of the Sword © 1996 Kevin Bulmer. Discworld & Discworld II © 1996 Perfect Entertainment Ltd. All rights reserved. Illustration © Josh Kirby 1996. Any and all original and/or distinctive characters, features likenesses and elements appearing in the Discworld series on which this product is based are trademarks and © Terry and Lynne Pratchett. "Discworld" is either a registered trademark or trademark of Terry David John Pratchett. All titles published by Psychosis Limited. Psychosis and the Psychosis logo are trade marks of Psychosis Ltd.



Broken Sword LA LEYENDA DE LOS TEMPLARIOS

Este mes os ofrecemos, a modo de libro de pistas, la primera parte de **BROKEN SWORD**. El mes que viene completaremos esta semi-guia y os ofreceremos el habitual **A FONDO** que todos los juegos deben pasar.

Trás la explosión, el café de la Chandelle Verte mostraba un aspecto desolador. Corrí en busca de ayuda, aunque fue la propia policía la que me encontró (me confundieron con todo un terrorista). Tras interesarme por la salud de la joven camarera y contestar a unas breves preguntas del comisario Rosso, conocí a una joven periodista, Nico, que se interesó por lo ocurrido. Quedamos para hablar más tarde, por lo que me entregó su teléfono y su dirección. Justo después me introduje en el callejón por el que el payaso había escapado momentos antes de la explosión. Con la ayuda de la he-

rramienta que le robé al obrero de la calle contigua (al que le gustaba conlocurar el mundo de las carreras de caballos) accedí al alcantarillado de París, donde encontré una nariz de payaso, un trozo de tela y un pañuelo impregnado de maquillaje. Por suerte, un agradable portero me confundió con el asesino al abandonar la alcantarilla. Suerte porque éste me mostró la chaqueta a la que pertenecía el trozo de tela que había encontrado (la debió perder el payaso), y en cuya etiqueta figuraba el nombre de un sastre, Todryk, y su número de teléfono. Hablar con él no sirvió de mucho, por lo que decidí visitar a Nico para conocer lo que

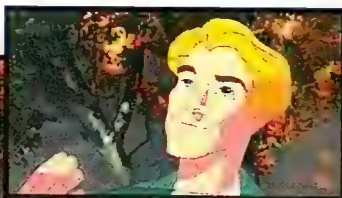
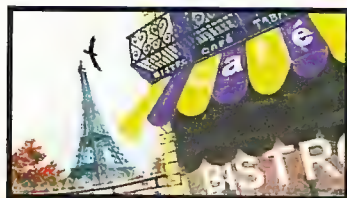


PLAYSTATION

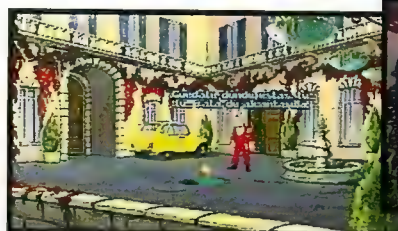
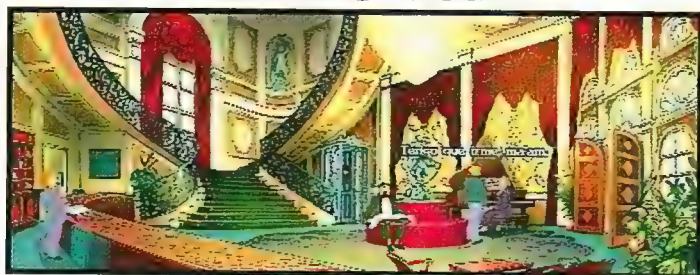
a fondo



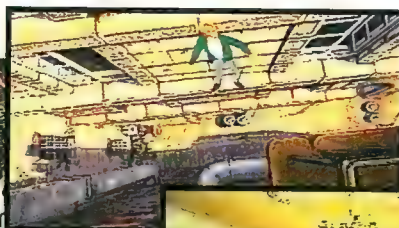
● AVENTURA GRAFICA ●



Hotel Ubu



Acto primero: Paris



Lanzar el
pergamino al
callejón hizo
que Flap y
Guido me
dejasen en paz.



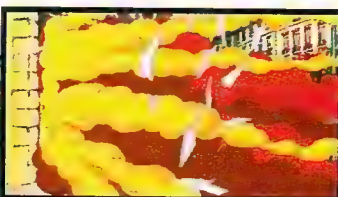
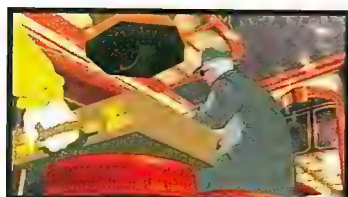
ella sabía. Me contó quién era el hombre que murió (un tal Plantard), que éste le había llamado anteriormente ofreciéndole una historia y que además había tomado una foto en la que aparecía el asesino tras la explosión (le reconocimos por la tela de la chaqueta). La nariz de payaso me llevó hasta la tienda de disfraces, cuyo dueño admitió haber tenido la visita de un cliente cuya apariencia coincidía con la del hombre de la foto. El asesino alquiló el traje de payaso (y otro de duende) con el nombre de Khan, lo que me permitió presionar a Todryk el sastre para que me indicase el lugar en

que Khan se alojaba: el hotel Ubu. En el hotel, una tal Lady Piermount me confesó conocer a Khan, aunque bajo el nombre de Moerlin. Trás contarle quien era ese tipejo me ayudó a conseguir la llave de la habitación de Moerlin (de la que «robé» una caja de cerillas y un carné de electricista) y a sacar un pergamino que el asesino guardaba en la caja fuerte del hotel. Gracias al callejón conseguí evitar a Flap y Guido (los matones de la entrada del hotel), con lo que me dirigí al apartamento de Nico. Por el pergamino descubrimos que la leyenda de los templarios tenía mucho que ver con el asesinato. Aunque Nico sabía bastante sobre el tema, me aconsejó visitar a un colega suyo que estudiaba en el museo Crune.

Cafe de la Chandelle V.



El trípode que aparecía en el manuscrito era el mismo que encontré en el museo Crune. En la vitrina aparecía el nombre de mi siguiente objetivo: Lochmarne, Irlanda.



SUPERJUEGOS



Lochmarne



El castillo de Lochmarne

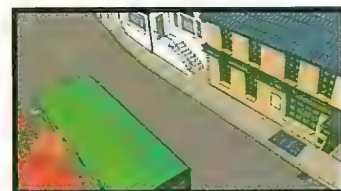


Me dejé golpear por la cabra y, rápidamente, corrí hacia la izquierda. Esta quedó atrapada.

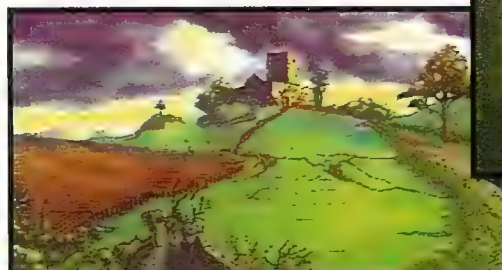
No fue necesario hablar con el colega de Nico. La leyenda que figuraba en la vitrina del trípode que había en el museo Crune (y cuya imagen aparecía en el pergamino) me llevó hasta Lochmarne, Irlanda, donde supuestamente había sido encontrado. Un joven llamado McGuire me contó algunas cosas sobre el castillo en el que se encontró el trípode, pero fue en el interior de una taberna cercana donde pude hablar con varios habitantes del pueblo. Por un lado estaba Ron, al que le robé un alambre con el que posteriormente arreglé el lavaplatos de la taberna, y por otro Doyle y McDevitts, que me proporcionaron la información suficiente para presionar a Fitzgerald, otro de los clientes del bar, y que parecía estar muy nervioso por mi presencia allí. No era de extrañar, había trabajado en las excavaciones del castillo y Piegram (un prestigioso arqueólogo) le



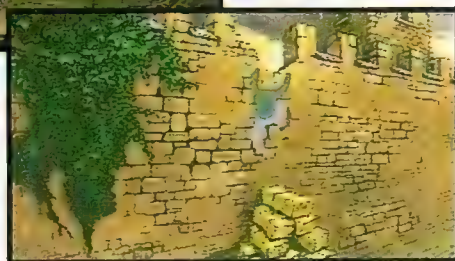
Una vez en el sótano, active la palanca para poder abrir la trampilla desde el exterior.



Acto segundo: Irlanda



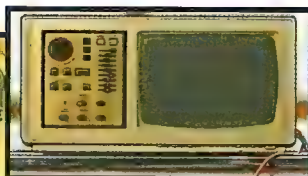
El hombre que cuidaba del carro de heno con el que entré en el castillo era primo de Fitzgerald.



había encargado el cuidado de una gema. Ante mis presiones, Fitzgerald intentó huir, pero fue alcanzado por un Ferrarí que le atropelló y que, según McGuire, era conducido por un duende (Moerlin de nuevo). También me dijo que algo se le había caído a Fitzgerald por la trampilla que daba al sótano de la Taberna. Desconectar los fusibles junto a la puerta y una chapucilla con el alambre me sirvió para acceder al sótano, donde encontré la gema y empapé de agua la toalla que había «birlado» en la taberna. Con ésta pude crear un molde de yeso que me sirvió para acceder a una camará oculta en el interior del castillo. Era hora de volver.

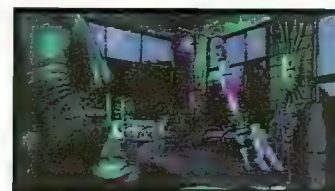
Afuera del castillo





Un encefalograma plano nos confirmará la muerte de Marquet.

Acto tercero: Vuelta a París



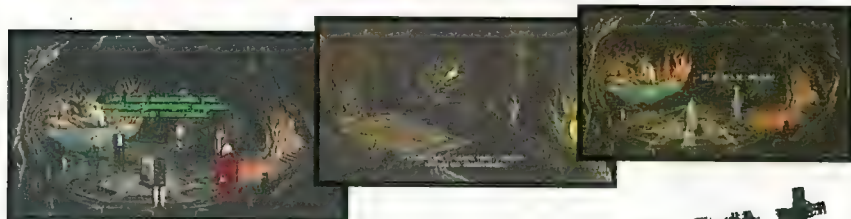
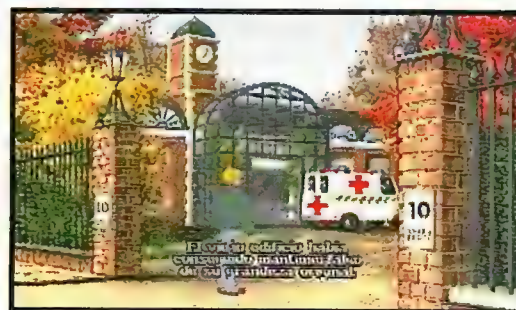
Peagram le había encargado a Fitzgerald la entrega de la gema en París a un tal Marquet. Más tarde, el sargento Moue me comentó que dicho personaje había sido ingresado en el hospital. Allí me dirigí, y tras hacerme pasar por médico (engañando a doctores, enfermeras y enfermos) llegué hasta la habitación de Marquet. Me hice pasar por Fitzgerald y éste me comentó que debía entregarle la gema al «gran maestro». Entonces entró un doctor que re-



Benoir, el sobrino de uno de los doctores, nos ayudará a librarnos del pesado enfermo que nos impide entrar en la habitación.

sultó ser un impostor y que acabó con la vida de Marquet. Las cosas comenzaban a complicarse. Me acerqué al museo para mostrar a Lobineau el manuscrito, y este relacionó una de las imágenes que en él aparecían con una familia de caballeros templarios que vivió en España. Acabo seguido me escondí hasta que el museo cerró. Cuando salí, ya de noche, Flap y Guido entraron en el museo. Empujé sobre ellos el totem y entonces...

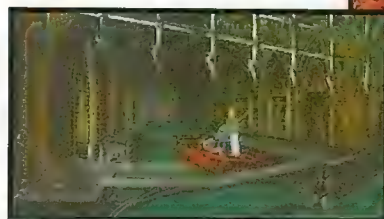
Hospital



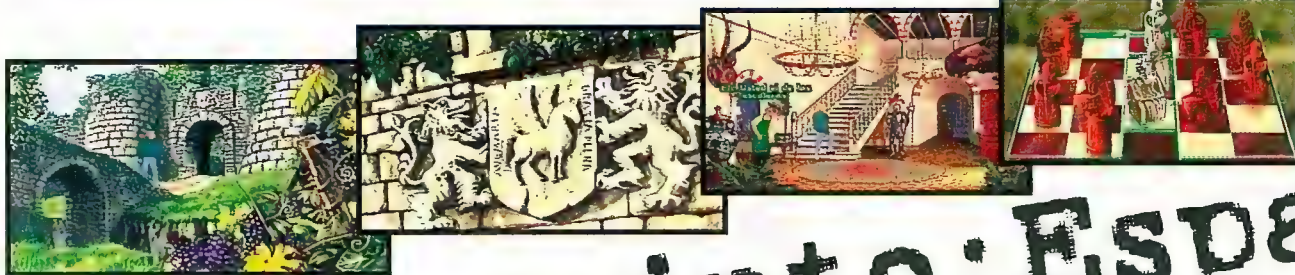
Al colocar el trípode y la gema quedaba resuelto el primero de los enigmas del manuscrito.

Acto cuarto: Las catacumbas

Plaza de Montfaucon



Nico me contó que había entrado en el museo para robar el trípode la noche anterior. Mi afición por las alcantarillas me llevó entonces a la plaza de Montfaucon. Antes de entrar en la cloaca me tuve que deshacer de un vago gendarme y un malabarista con miedo a la competencia (siempre fui bueno como payaso). Un par de golpes en uno de los arcos que había en la pared del túnel y una maniobra con el montacargas me llevó a una curiosa cueva. A través de un hueco en la gruta pude observar a seis personas que admitían ser los últimos templarios. Hablarón también del malogrado Marquet, con lo que quedaba claro que la gema tenía una importancia vital. Esperé a que se marcharan y entonces coloqué el trípode con la gema dentro del círculo que las seis personas ocupaban (tal y como aparecía en una de las imágenes del manuscrito). Entonces apareció ante mí la palabra MALIB.



Coloqué las piezas a modo de Jaque Mate (como se muestra en la imagen). Entonces apareció el cáliz.

Acto quinto: España

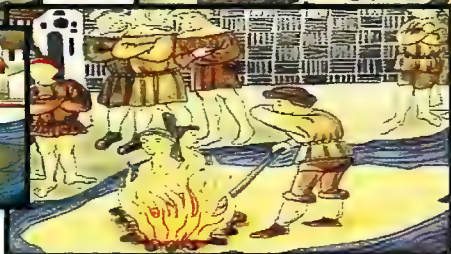


Villa de Vasconcellos



La leyenda de los Templarios

La orden de los Templarios nació en Jerusalén como una orden guerrera que protegería a los peregrinos de las fuerzas musulmanas. El rey de Jerusalén aceptó su nacimiento, ya que el libre tránsito de Peregrinos por Tierra Santa significaba riqueza para el reino. Por desgracia, la orden se convirtió en la fuerza más rica y poderosa que existía (todo el que entraba en la orden debía donar todas sus posesiones a la organización), asentándose en gran parte de Europa (incluida España). Fue tal su poder que Felipe IV, rey de Francia, decidió acabar con ellos, echándoles encima a la inquisición, que colgó y quemó a todos aquellos que pertenecieron a la orden.



John Stobbart

El protagonista de BROKEN SWORD es un orgulloso americano especializado en saltar chascarillos en situaciones límites. John Stobbart es el abanderado de un juego en el que destacan, por encima de todo, sus impresionantes gráficos y las inmejorables animaciones de los personajes.



• ¿Encontrará John Stobbart una nueva pista sobre la que continuar la investigación?

• ¿Logrará romperse The Punisher una cuerda vocal?

Continuará...

***¡Vive toda la
pasión del
baloncesto!***

nuevos ángulos de cámara y los comentarios de juego, te verás situado en el mismo centro de la acción. Esta NBA es todo un espectáculo.

- Animaciones 3-D poligonales tomadas de jugadores reales de la NBA.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Los 29 equipos oficiales de la liga NBA.
- Más de 300 estrellas de la NBA - incluyendo los Rookies.
- Equipos All Star y personalizables.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Construye tus propios jugadores (en 16 bits).

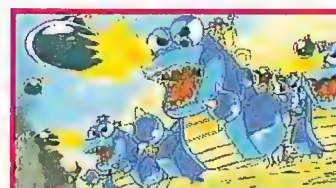
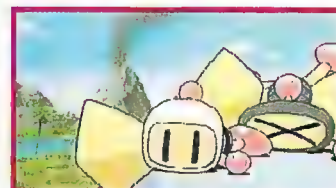
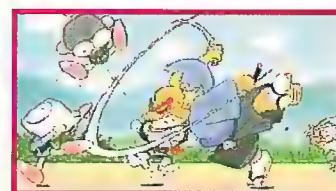
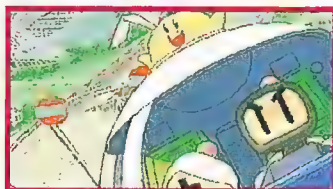
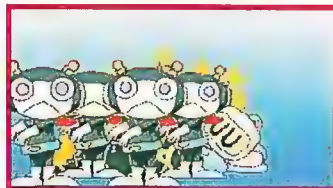
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™



PGA TOUR 97
NHL 97

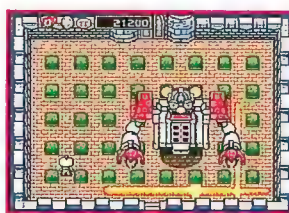
Distribuido en Argentina por MICROBYTE S.A. San José 525 (1076) BS. AS. Argentina. Tel.: 541-381 0256. Fax.: 541- 381 5562

MUCHA MECÁNICA

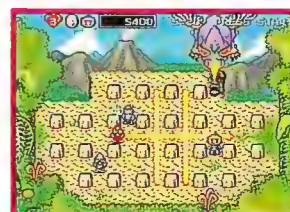
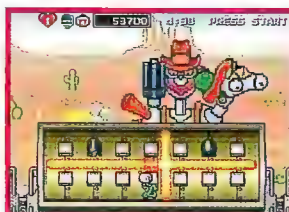


**NO MIREIS ATRAS NI TAMPOCO
PRETENDÁIS ESCUDAROS EN QUE TENÉIS
ALGUNA DE LAS NUMEROSAS ENTREGAS
PREVIAS. ESTE BOMBERMAN ES SIN
DUDA EL MEJOR DE LA HISTORIA**

La fuerza del fenómeno BOMBERMAN está fuera de toda duda. Un juego que ha sido siempre tan perfecto que ninguna compañía ha pretendido competir frente a él con otros títulos de mecánica mas o menos parecida. El secreto de su éxito siempre ha estado en el modo de varios jugadores simultáneos, que hacía que en cada partida la jugabilidad se destilara por litros. El bautismo en 32 bits de la magna obra de Hudson no viene acompañado por ninguna remodelación gráfica, ni



ENEMIGOS



por un cambio de *sprites* por polígonos, sino más que nada por una profundización en los elementos clave que hicieron grande a este juego. De esta manera, encontramos tres modos diferentes de juego, *normal*, *battle* y *master*, cada uno con su propio encanto. El modo *normal* es el mismo modo que conocemos desde hace tantas entregas. Consiste en avanzar fase a fase hasta llegar al final del juego, con guardianes especiales de por medio y un método de pasar niveles que, como novedad, consiste en apagar una especie de farolas para que se active la salida. El modo

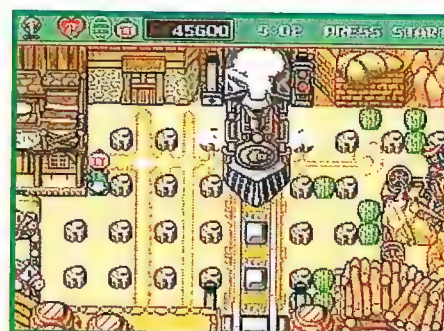
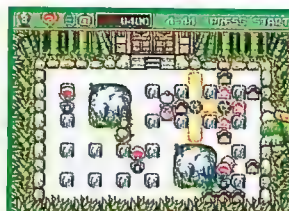
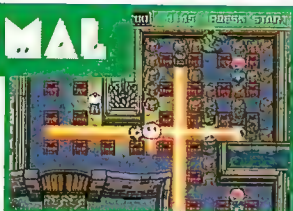
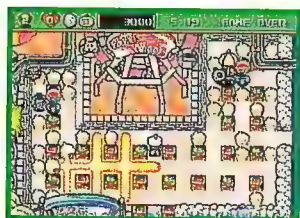
SATURN

a fondo

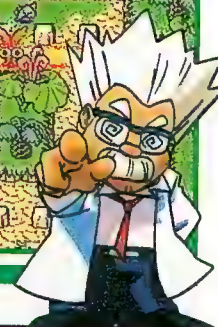
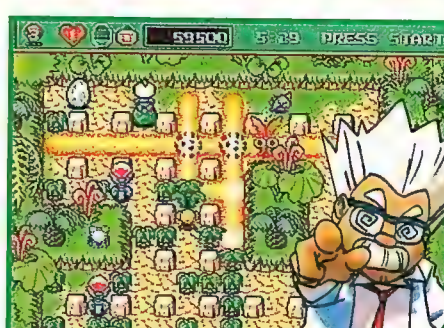
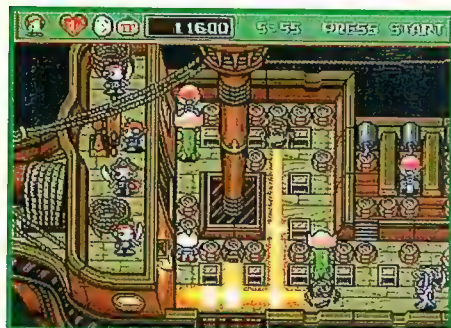
ARCADE



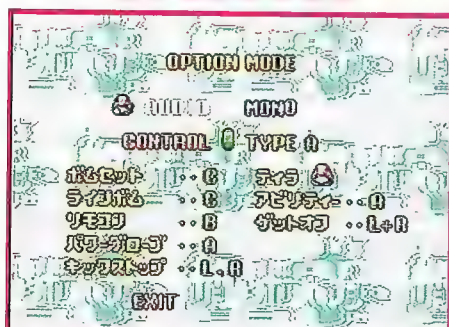
MODO NORMAL



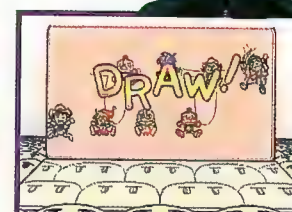
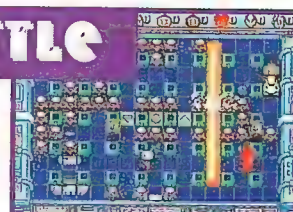
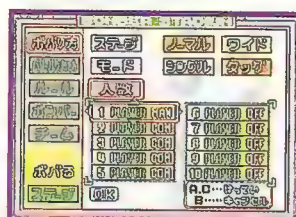
EXTENSO, COMPLICADO EN NIVELES PUNTUALES, Y CON UNA FANTÁSTICA PUESTA EN ESCENA. LOS DINOSAURIOS SON UN ATRACTIVO MÁS DE ESTE MODO DE JUEGO QUE ES REALMENTE ADICTIVO.



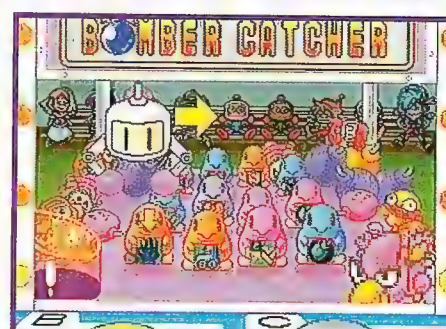
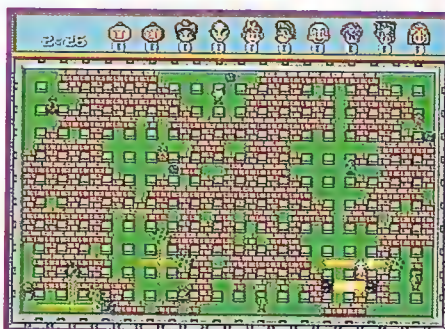
OPCIONES



MODO BATTLE



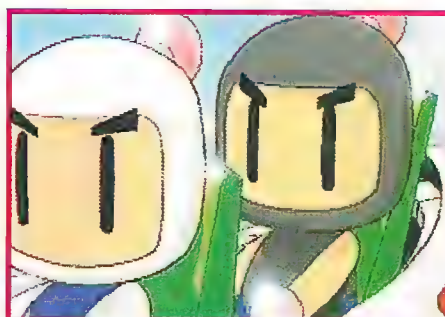
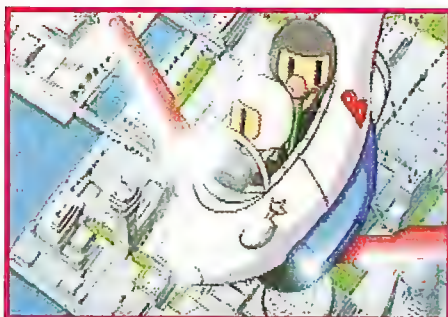
HASTA DIEZ JUGADORES SIMULTÁNEAMENTE SON CAPACES DE ENFRENTARSE EN BOMBERMAN. VARIOS ESCENARIOS Y UN SINFIN DE OPCIONES MODIFICABLES REDONDEAN ESTE MODO DE JUEGO.



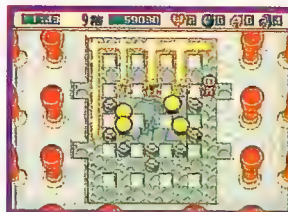
battle es el estrella como en todo buen BOMBERMAN que se precie de serlo. Hasta 10 jugadores simultáneos competirán por la victoria y con un gran número de opciones seleccionables para adaptar este modo a nuestros gustos personales. De esta manera, y al igual que ocurriera en la última entrega para *Snes*, los que caigan eliminados no se morirán a bostezos, ya que pueden azuzar a



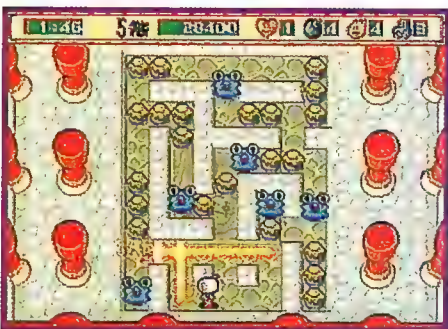
quien más rabia les de, lanzándole bombitas desde el exterior de la zona de batalla y a bordo de una peculiar nave espacial. El modo *master* es una novedad, y consiste en llegar lo más lejos posible con una sola vida, más o menos como el *ranking mode* de *VIRTUA FIGHTER*. La perspectiva utilizada es la de siempre, aunque un poco más isométrica que proporciona una agradable sensación de tri-



MODO MASTER



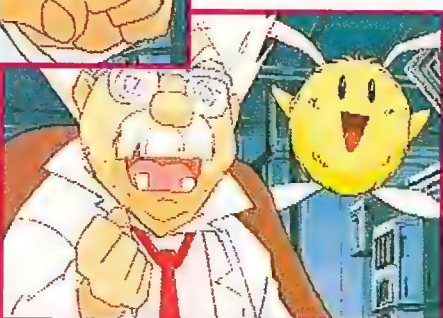
UNA ESPECIE DE RANKING MODE PERO A BASE DE BOMBAS. REALMENTE DIFÍCIL EN LOS NIVELES AVANZADOS Y TODA UNA APUESTA POR LA HABILIDAD DE LOS MÁS HÁBILES DEL PAD.



dimensionalidad. Los escenarios tienen, la mayoría de ellos, scroll, con un montón de elementos activos que, o bien nos machacarán, o sino servirán para obtener alguna que otra ayuda extra. En cuanto a los *items*, todos y cada uno de los que tanto nos hicieron disfrutar (incluido el fantástico puño que nos permite arrojar bombas) han sido contemplados en esta entrega. Respecto a la dificultad, la verdad es que no

es excesiva, pero también dependerá del número de *items* que hayamos cosechado antes de enfrentarnos a los dichos guardianes de fase. No es lo mismo luchar contra una bestia zancuda con una pederresca bomba que con 7 potentes artefactos. En cuanto a la jugabilidad, poco que objetar a un juego que, no por tener una mecánica architrillada, pierde ni un ápice magia.

THE SCOPE



MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-10
VIDAS	4
FASES	1-10
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRÁFICOS

El apartado gráfico de este juego es muy bueno, con una gran variedad de elementos y una gran cantidad de detalles.

90

MÚSICA

La música de este juego es muy buena, con una gran variedad de melodías y una gran cantidad de detalles.

88

SONIDO EX

El apartado de sonido de este juego es muy bueno, con una gran variedad de efectos y una gran cantidad de detalles.

86

JUGABILIDAD

El apartado de jugabilidad de este juego es muy bueno, con una gran variedad de elementos y una gran cantidad de detalles.

94

92

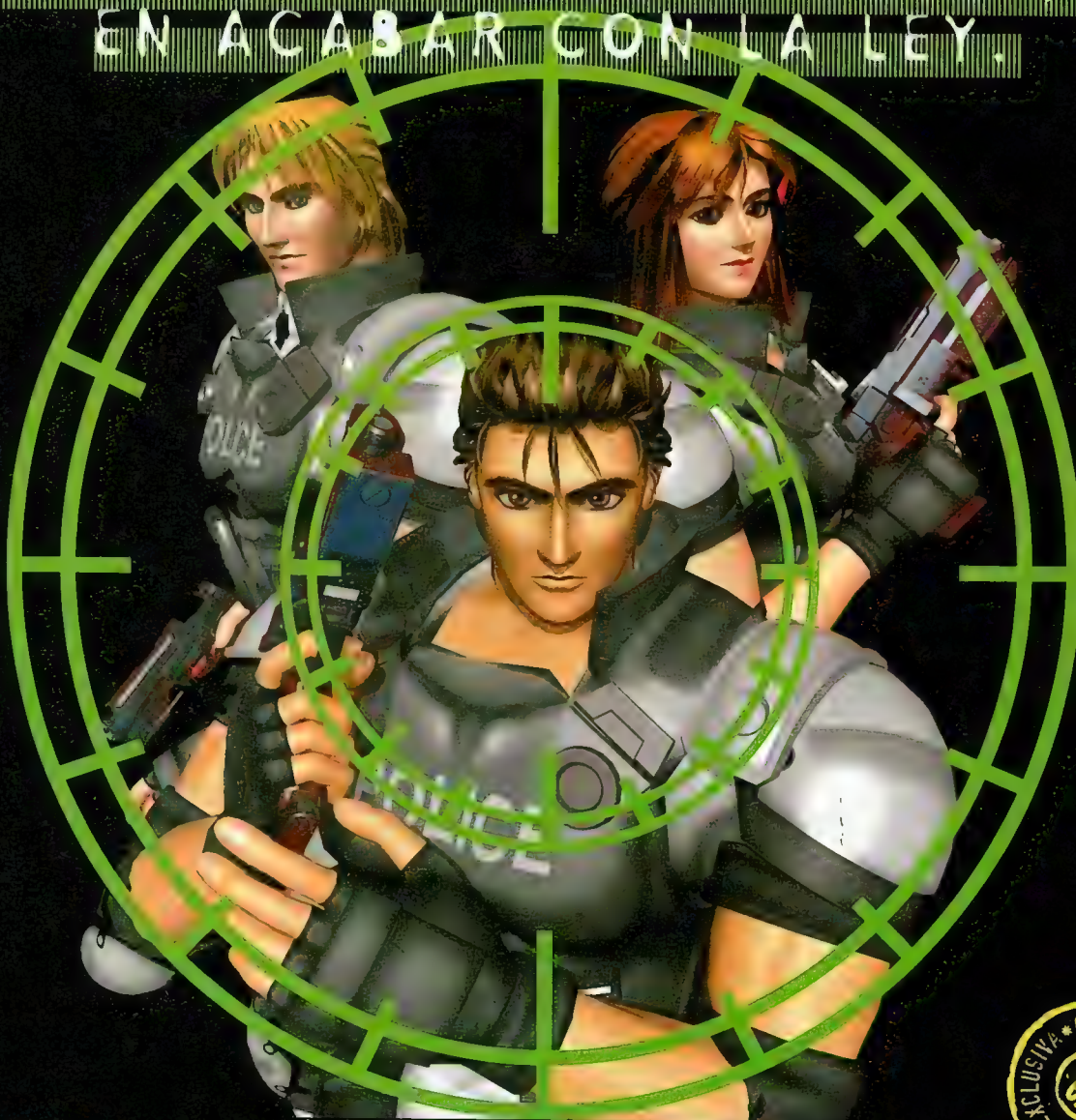
GLOBAL

El juego Bombberman es la historia, con un montón de elementos y una gran cantidad de detalles.

El juego Bombberman es la historia, con un montón de elementos y una gran cantidad de detalles.



ALGUIEN MUY PELIGROSO SOLO PIENSA
EN ACABAR CON LA LEY.



LO MALO ES QUE LA
LEY ERES TU.

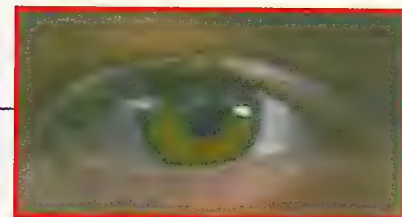



**SEGA
SATURN**
PELIGROSAMENTE
REAL

Llega Virtua Cop II. La acción trepidante y el subidón de adrenalina se multiplican por dos. Los mafiosos de la corporación EVL están más cabreados que nunca. Tendrás que enfrentarte a ellos en cualquier rincón de la ciudad, luchar en el interior de un transatlántico, perseguirles en coche o combatirles desde un helicóptero. Y para eso vas a necesitar refuerzos. Por suerte, además de a Rage y a Smarty, ahora tienes a Janet. Unidos vais a tener que acabar con los criminales más peligrosos. Antes de que ellos acaben con vosotros.

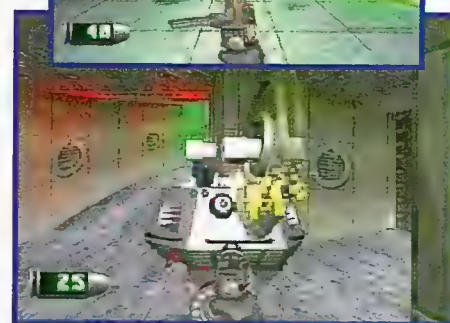
SEGA the
GAME is NEVER
Over.

DISRUPTOR



DISRUPTOR de Interplay es una verdadera sorpresa que dejará boquiabiertos a todos los amantes del género que ya hayan degustado las virtudes y la gran jugabilidad de joyas como DOOM o ALIEN TRILOGY.

FASE 1



DISRUPTOR, de la compañía Interplay y los programadores Insomniac Games, es un impresionante shoot'em-up de perspectiva subjetiva con unos recursos gráficos hasta ahora desconocidos en PlayStation. Sólo por este apartado merecería la pena comprárselo, ya que en sus trece fases podréis ver un verdadero despliegue de luces, colores y formas absolutamente apoteósico. Los escenarios, al contrario de lo que ocurriera en gran parte de sus antecesores, muestran un esfuerzo constante por variar en motivos decorativos, un gran dominio de las texturas (nada de paredes idénticas y pasillos eternos) y de la ambientación luminosa que crea esa intensa atmósfera tan típica de estos juegos. Así, en DISRUPTOR podremos ver fases con relieve, con múltiples desniveles, grandes saltos y espacios abiertos y, sobre todo, algunos elementos curvos o circulares, algo inusual en este tipo de juegos. Pero todo esto sería

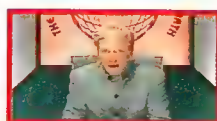
SOBRA

PLAYSTATION

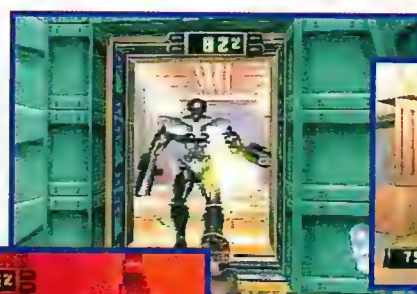
a fondo



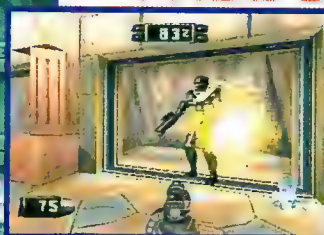
SHOOT 'EM-UP



FASE 2



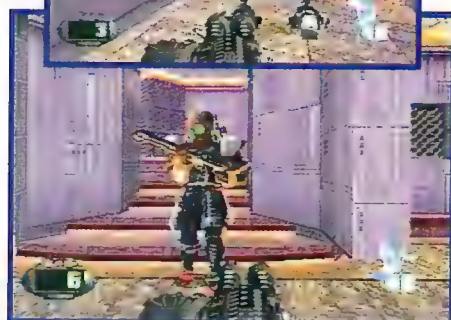
FASE 3



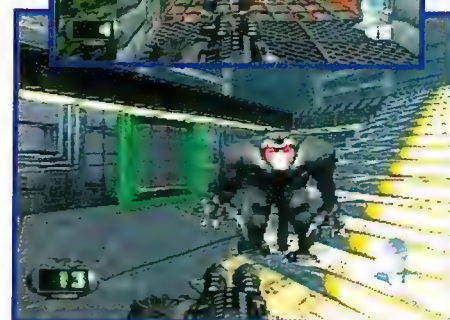
FASE 4



FASE 5



inútil si no hubieran logrado acompañarlo de un movimiento suave y de una velocidad adecuada, y es ahí donde este juego no tiene rival de ningún tipo. El movimiento es diez veces mejor que cualquier otro que hayamos visto en esta consola. En otro de los elementos importantes, los enemigos, **DISRUPTOR** posee también un buen repertorio y,



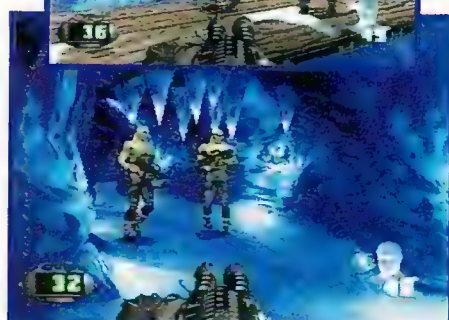
FASE 6



FASE 7



FASE 8



100 DE RECURSOS

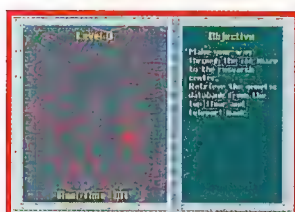
FASE 9



FASE 10



MAPA



ARMA



PODERES



en su mayoría, son duros, inteligentes y no suelen fallar mucho. El diseño de nuestros rivales es bastante atractivo, aunque no alcanza las cotas de calidad ni el grado de intimidación de las bestias de DOOM. En lo referente a la jugabilidad, este programa es divertido... pero no un paseo triunfal. La escasez de municiones y de *items* nos obligará a realizar unos ataques tan controlados como los gases de una novicia y aún así tendremos algunos problemas.

Saber utilizar los poderes psíquicos y las armas es la única forma de avanzar en las fases finales. Aunque sólo tiene trece fases y la posibilidad de continuar tres veces desde la mitad de cada nivel, una dificultad bastante selectiva garantiza una larga vida a este programa. DISRUPTOR es un grandísimo juego y una obra de arte para nuestros cansados ojos. Una opción de compra excelente.

DE LUCAR

FASE 11



FASE 12



INTERF. 11	
RESOLUCIÓN GAME	
MEGAS	10 MB
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	13
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS

Todo un modelo de vanguardia en el diseño de los personajes y edificios de alta resolución y utilización de texturas. Excelente calidad.

96

MUSICA

No es nada más que un conjunto de efectos sonoros que se repiten a lo largo del juego. Nada de música de fondo, nada de banda sonora de DOOM.

80

SONIDO EX

Bastante potentes, variados y muy apropiados para la acción. Lo mejor es que se puede jugar sin sonido de fondo, pero mejor si se tiene en el juego.

90

JUGABILIDAD

No alcanza las cotas de diversión de DOOM pero sí que siendo una gozada tiene una dificultad creciente que acaba por ser bastante alta.

91

93

GLOBAL

DISRUPTOR es una agradable sorpresa para los aficionados a los juegos de acción. Aunque no es nada más que un conjunto de efectos sonoros que se repiten a lo largo del juego. Nada de música de fondo, nada de banda sonora de DOOM.

El juego es bastante bueno, pero no es nada más que un conjunto de efectos sonoros que se repiten a lo largo del juego. Nada de música de fondo, nada de banda sonora de DOOM.



MORTAL KOMBAT TRILOGY



TODO EL PODER EN TUS MANOS.

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

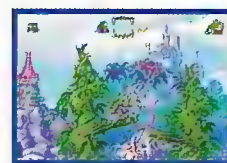
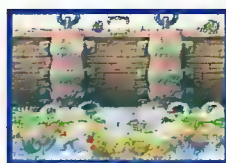
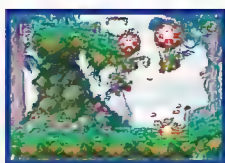
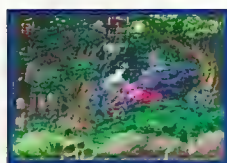


"Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



MIDWAY
Midway Manufacturing Company

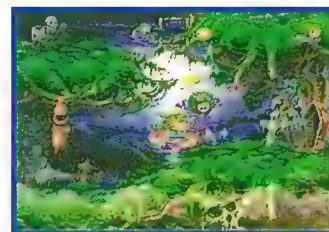
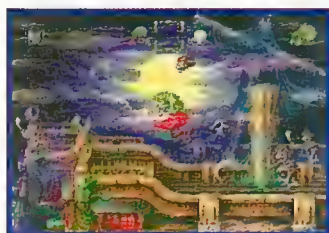
Mortal Kombat® Trilogy © 1996 Midway Games Inc. All rights reserved. MIDWAY, MORTAL KOMBAT the DRAGON DESIGN and all character names are registered trademarks of Midway Games Inc. MIDWAY is a trademark of Midway Games Inc. GT™ and the GT logo™ are trademarks of GT Interactive Software Corp.



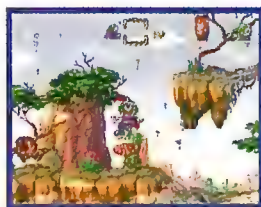
ARTESANIA



Olvidad los juegos protagonizados por Lemmings que hayáis visto antes y soñad con un preciosista



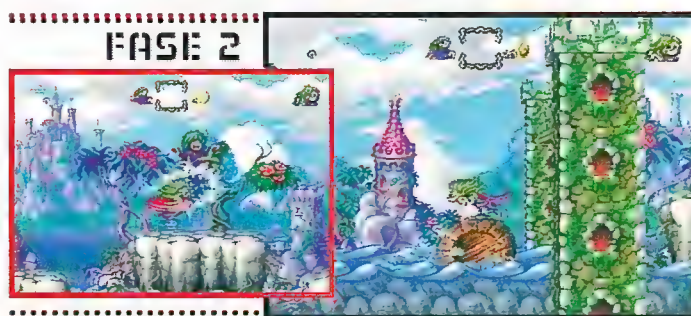
plataformas en el que todo fluye como una corriente pura, fresca, cristalina y repleta de fragantes aromas.



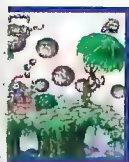
DIGITAL



Aunque LOMAX base la mayoría de su potencial en estar basado en los populares personajes creados por DMA Design para Psygnosis hace media docena de años, en esta ocasión los señores de Psygnosis nos han obsequiado con un perfecto e impecable juego de plataformas elaborado por Erwin Kloeber y Henk Nieborg. Quizá sus nombres no os digan mucho, o quizá nada, pero me gustaría recordaros que esta pareja se encargó de dar forma a uno de los títulos míticos de *Amiga*, nada me-



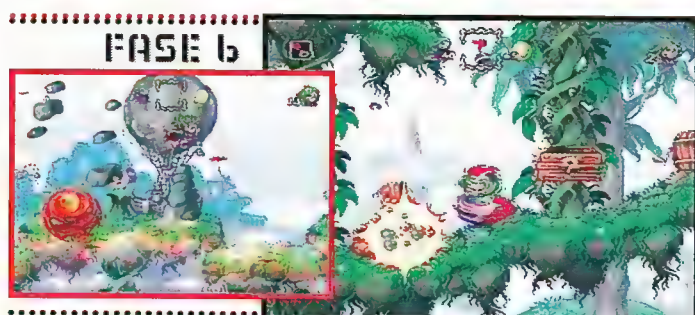
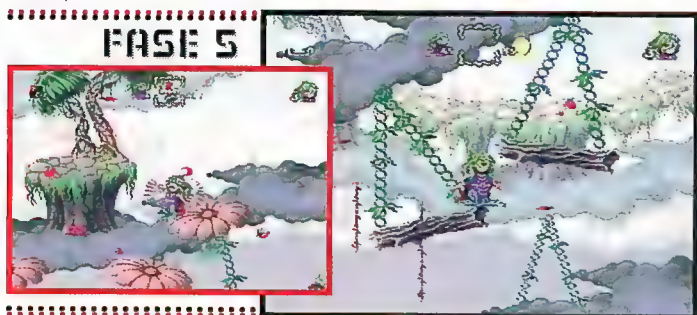
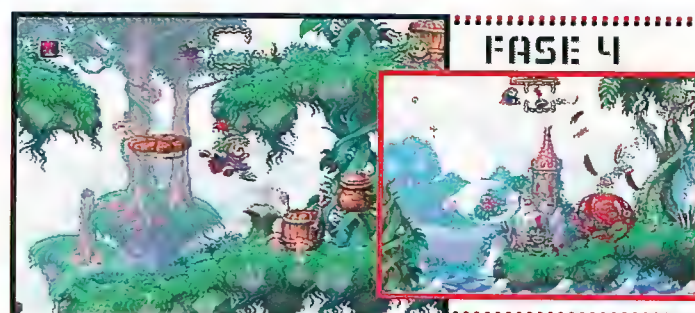
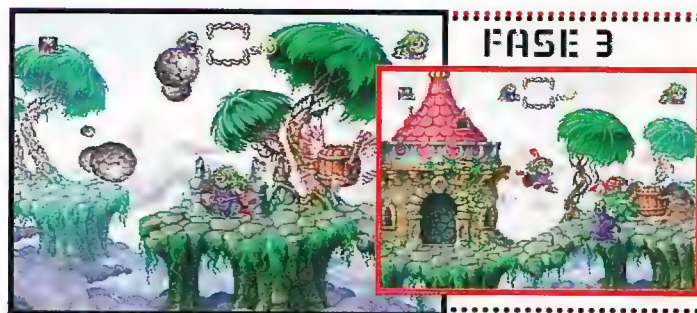
nos que LIONHEART y hace tan sólo un par de años nos sorprendieron muy gratamente con FLINK, otro genuino plataformas de sorprendente despliegue audiovisual y espléndida dificultad que fue desarrollado para *Mega Drive*, *Mega CD* y *CD32*. Con este par de obras maestras a sus espaldas mucho era lo que se podía esperar de LOMAX, y una vez más el pequeño taller artesanal de estos dos genios del videojuego ha vuelto a dar sus esperados y preciados frutos: frescura, belleza, genialidad y delirio gráfico. Los detallados escenarios con miles de colores simultáneos y todos los *sprites*



PLAYSTATION

a fondo

PLATAFORMAS



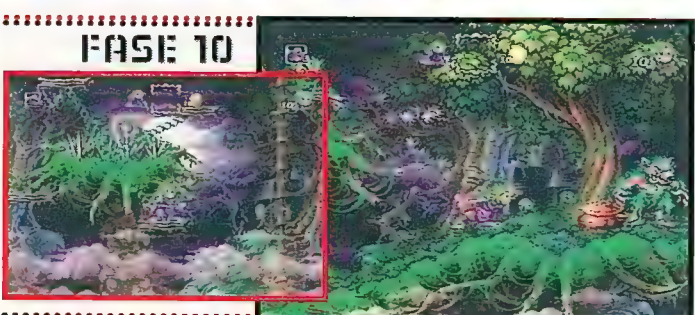
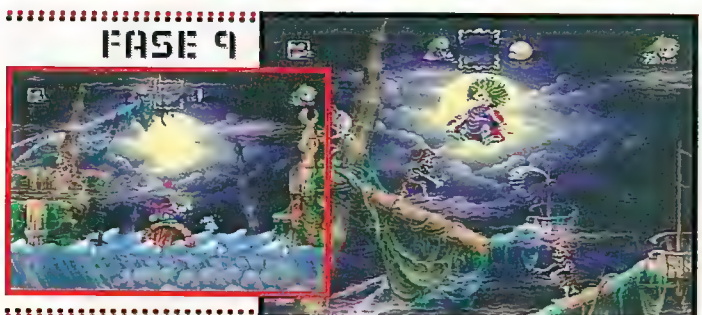
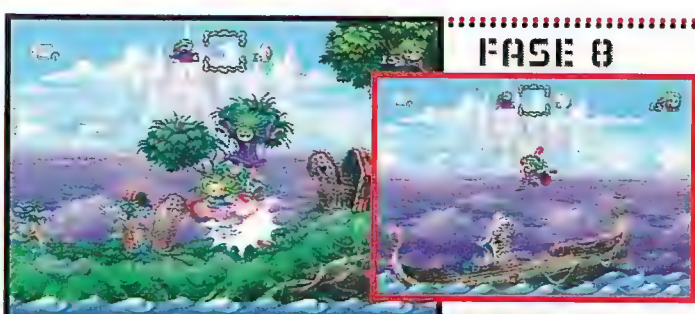
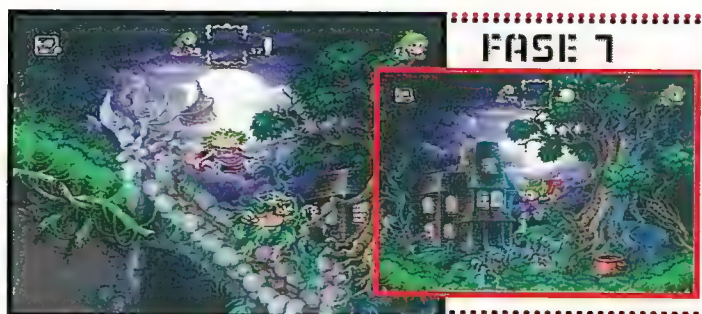
con sus animaciones, dibujados y coloreados a mano, han vuelto a poner de manifiesto el talento plástico inigualable de **Henk Nieborg** (alemán y con tan sólo 26 años). Mientras su colega **Erwin Kloebhofer** (austriaco de 27 años) ha vuelto a desempolvar su vasta y entrañable colección de rutinas (rotaciones, zooms, elementos en 3D integrados en los escenarios...) para conformar un arcade en el que la

FASE DE BONUS

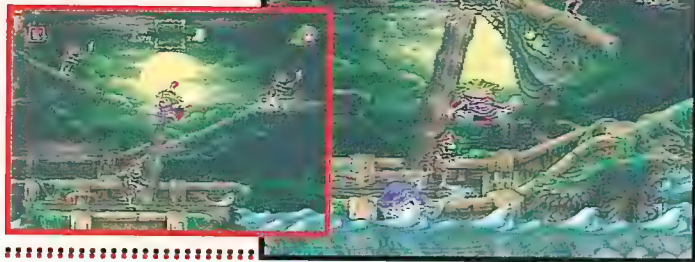
CADA VEZ QUE RESCATEMOS 50 LEMIMINGS
SEREMOS TRANSPORTADOS A UNAS
INGENIOSAS FASES DE BONUS DONDE
CONSEGUIREMOS MONEDAS Y VIDAS EXTRA.



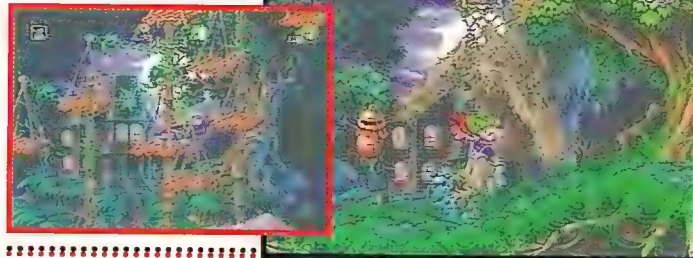
fluidez, dinamismo y perfección técnica rayan a mucha, mucha altura, y todo esto manteniendo en pantalla una numerosa colección de *layers parallax* con *zoom in-out* incluido en los cambios de plano, una cantidad considerable de *sprites* y una cifra ingente de animaciones para cada personaje. Parece que en esta ocasión tan sólo dos personas han dado mucho juego. Aunque sería injusto



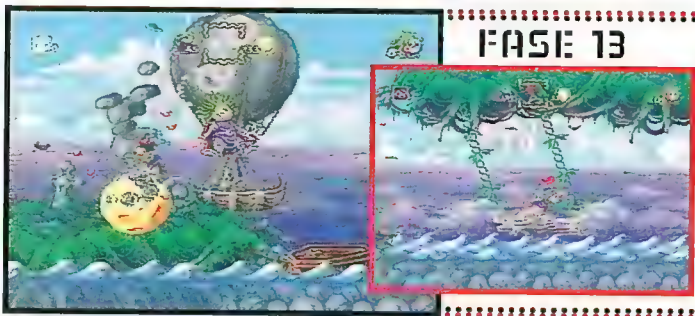
FASE 11



FASE 12



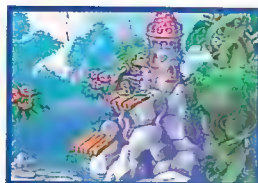
FASE 13



FASE 14



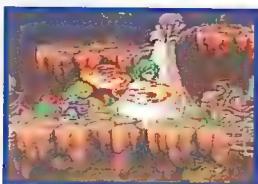
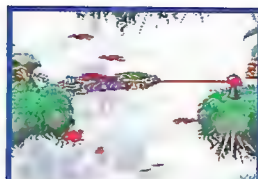
obviar la fantástica banda sonora que acompaña a LOMAX, compuesta por PC Music, y que incluye una veintena de inolvidables melodías que abarcan numerosos estilos (desde *western*, *folk* o *medieval* hasta *new age* o composiciones dignas de una película de terror). Mi preferida es la genial melodía que acompaña a la secuencia de presentación. Y por si esto fuera poco, también podréis disfrutar con el prestigioso Q-Sound Virtual Audio que os permitirá envolver vuestro



PODER

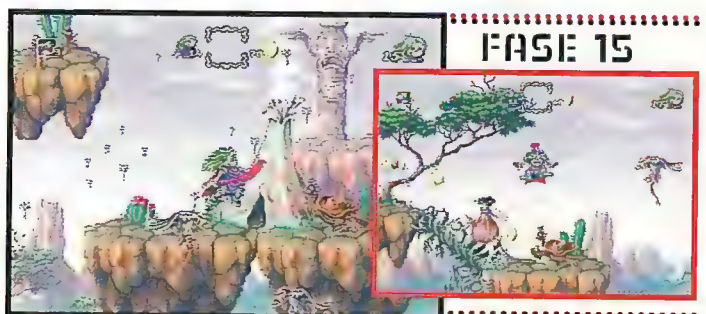
PULSANDO
SELECT
ACCEDERÉIS
AL MENU DE

PODERES. NUESTRO
PROTAGONISTA PODRÁ
CREAR PLATAFORMAS,
EXCAVAR PAREDES,
FLOTAR EN EL AIRE,
LANZAR
BOMBAS,
POTENCIAR
SU ATAQUE O
LANZAR UNA
MANO
ELASTICA.

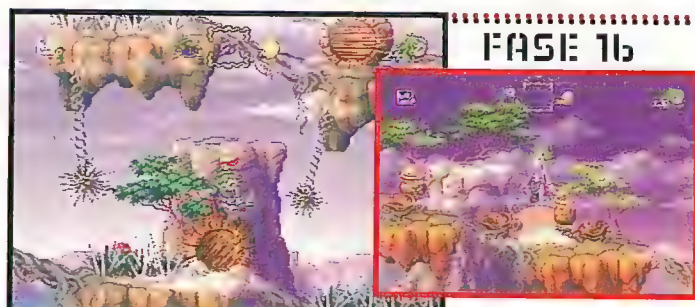


sentido auditivo con la increíble atmósfera sonora que esconden los numerosos escenarios de LOMAX. A todo este despliegue audiovisual tendréis que sumarle un total de 21 fases (en la última nos espera el siniestro Evil Ed en forma de gigantesco *Final Boss*), varios planos de profundidad que podréis visitar a vuestro antojo (a través de puentes o mediante peligrosas plataformas con muelle), fases de *bonus* para recaudar monedas, seis poderes especiales heredados de papá Lemming que

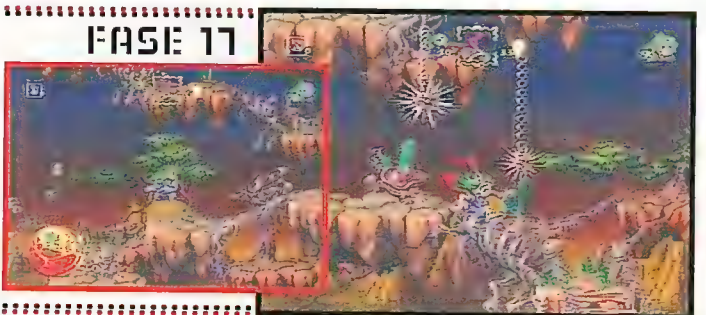
FASE 15



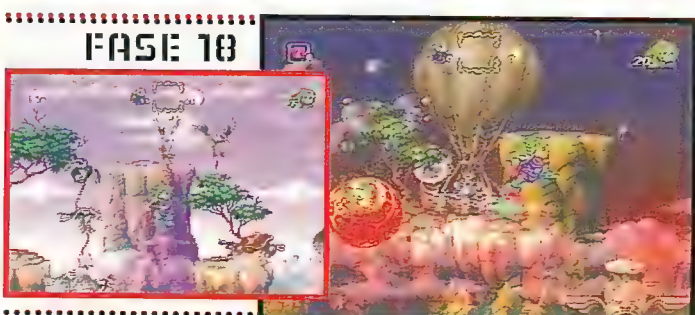
FASE 16



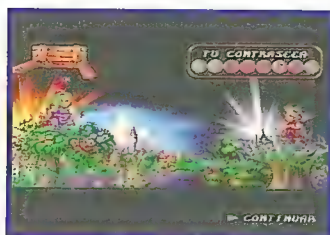
FASE 17



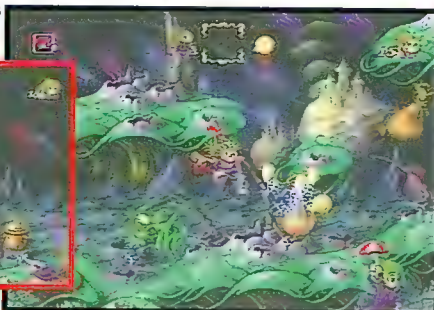
FASE 18



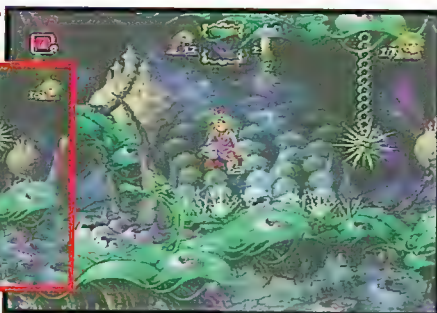
MAPA



FASE 19



FASE 20

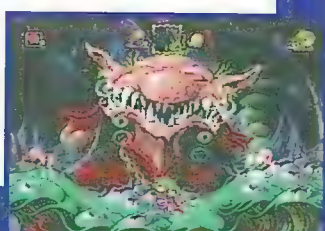
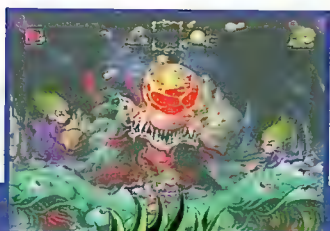
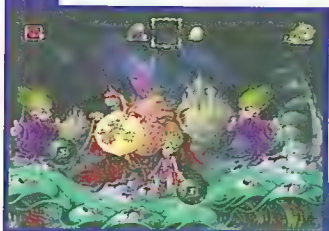
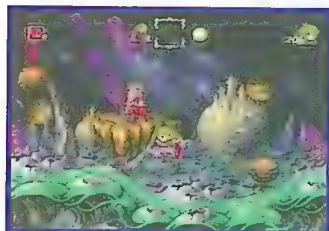


LO ROCK



FINAL BOSS

EN LA ÚLTIMA FASE DEL JUEGO NOS ENFRENTAREMOS A EVIL ED. SI LOGRAMOS ABATIRLE TRES VECES FINALIZAREMOS EL JUEGO.



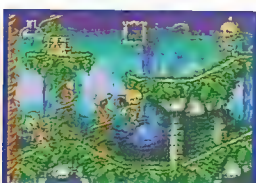
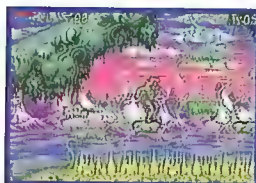
tendremos que utilizar sabiamente, y muchas más sorpresas que descubriréis a lo largo y ancho, nunca mejor dicho, de este brillante juego de plataformas. Todo en LOMAX ha sido pensado para colmar nuestras apetencias estéticas y lúdicas, alejándose totalmente de los cánones actuales en los que priman los vectores y



el texture mapping, y depurar un poquito más los maravillosos e imperecederos esquemas clásicos del videojuego. Aunque sigo pensando que lo más maravilloso de todo es que LOMAX ha sido realizado por un solo programador y un solo grafista. Artesanía pura, artesanía digital.

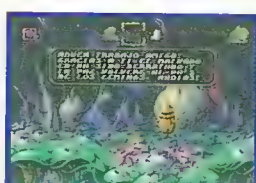
THE ELF

OTROS JUEGOS



LA PRIMERA OBRA MAESTRA DE LOS CREADORES DE LOMAX FUE LIONHEART (AMIGA). DOS AÑOS DESPUÉS NOS SORPRENDIERON CON FLINK (MD-MCD-CD32).

FINAL DE JUEGO



DESPUÉS DE COMPLETAR LAS 21 FASES DEL JUEGO APARECERÁ ANTE NOSOTROS EL TÍPICO MENSAJE DE FELICITACIÓN Y LOS CRÉDITOS DEL JUEGO.



PERSONAJES	ERWIN KLOBBHOFFER HENK NIBBORG
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3+
FASES	21+BONUS
CONTINUACIONES	1
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRÁFICOS

El juego presenta una gran variedad de escenarios y personajes, con una gran variedad de efectos visuales y una gran variedad de efectos de sonido.

94

MÚSICA

El juego presenta una gran variedad de música, con una gran variedad de efectos de sonido y una gran variedad de efectos de sonido.

91

SONIDO EX

El juego presenta una gran variedad de sonido, con una gran variedad de efectos de sonido y una gran variedad de efectos de sonido.

93

JUGABILIDAD

El juego presenta una gran variedad de jugabilidad, con una gran variedad de efectos de sonido y una gran variedad de efectos de sonido.

90

91

GLOBAL

El juego presenta una gran variedad de global, con una gran variedad de efectos de sonido y una gran variedad de efectos de sonido.

FUTBOL DE ALT

PLAYSTATION RECIBE LA SEGUNDA PARTE DEL TITULO BANDERA DE ELECTRONIC ARTS. LAS PRINCIPALES NOVEDADES SE REFIEREN AL ASPECTO GRAFICO, EN EL QUE NO SE HAN ESCATIMADO ESFUERZOS PARA LOGRAR UN IMPRESIONANTE RESULTADO.



La nueva generación de FIFA llega al mercado con el objetivo de convertirse en el líder dentro del sector futbolístico. La versión para *PlayStation* supone la segunda entrega para este sistema, que a diferencia de lo que ocurrió en la primera parte (FIFA'96) aparece antes para la consola de *Sony* que para *Saturn*. Las diferencias con el mencionado compacto son especialmente apreciables en el apartado gráfico. En este sentido se ha sustituido el tradicional sistema de *Motion Capture* por una nueva técnica denominada *Motion Blending*. La citada técnica consigue una impresionante mejora en la definición de los jugadores, logrando reproducir, con todo lujo de detalles, el aspecto físico de éstos. El apartado visual tiene otro punto fuerte en las cinco *intros* incluidas, en las que, con un magnífico montaje, se mezclan imágenes reales con otras creadas especialmente pa-

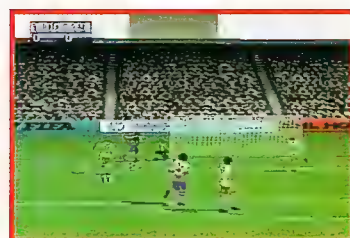


TRANSFERS				
SPAIN	Name	Pos	Overall	
Barcelona	Cuellar M	M	88	
	Figo J	M	84	
	Cruyff J	F	84	
	Kodro M	F	84	
SPAIN	Name	Pos	Overall	
De Madrid	Flores Q	D	84	
	Lasa M	D	86	
	Rabati	D	86	

Nuestro simpático y glotón The Punisher también tiene su hueco en el juego. Hace de balón.



FIFA97



TRANSFERS				
SPAIN	Name	Pos	Overall	
Barcelona	Cuellar M	M	88	
	Figo J	M	84	
	Cruyff J	F	84	
	Kodro M	F	84	
SPAIN	Name	Pos	Overall	
De Madrid	Flores Q	D	84	
	Lasa M	D	86	
	Rabati	D	86	



PLAYSTATION

a fondo

DEPORTIVO



A ESCUELA



FUTBOL SALA



La gran incorporación de esta entrega a la saga es la modalidad de fútbol indoor, o fútbol sala.

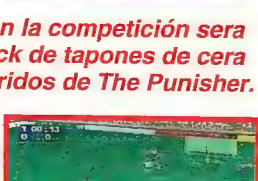
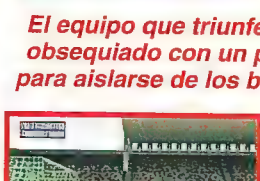
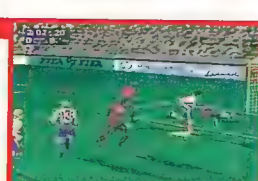


ra esta ocasión. Se incluyen 8 cámaras, una más que en la versión anterior, aunque en la modalidad de fútbol cubierto solamente se dispone de cuatro. Es precisamente esta especie de fútbol sala otra de las novedades del nuevo programa, tal y como ocurre en las versiones

para **Super Nintendo** y **Mega Drive**. Entre las opciones también destaca la posibilidad de realizar traspasos, aunque no de crear jugadores, y la disposición de tres campos con dimensiones distintas. El resto de modalidades son prácticamente iguales a las ofrecidas por su ante-

cesor, incluidos los jugadores reales, las ligas de 11 países diferentes y las selecciones nacionales. El control del juego no varía demasiado, siendo su principal defecto el brusco desplazamiento del balón que limita bastante su jugabilidad.

CHIP & CE



El equipo que triunfe en la competición será obsequiado con un pack de tapones de cera para aislarse de los berridos de The Punisher.

V I S

T A S



EL EQUIPO: AF10

ELECTRONIC ARTS

MEGAS: 3D REX

JUGADORES: 19

VIDAS: 1

FASES: 10

CONTINUACIONES: INFINITAS

PASSWORDS: NO

GRABAR PARTIDA: MEMORY CARD

GRAFICOS

Los gráficos realistas, detallados y de gran calidad, respaldados por una gran variedad de efectos especiales, hacen de este juego una experiencia visualmente impresionante.

94

MUSICA

En este juego se incluye una gran variedad de música, desde clásica hasta moderna, que aporta un toque de emoción a cada partido.

85

SONIDO EX

El sonido es excelente, con una gran variedad de efectos que hacen de este juego una experiencia auditiva impresionante.

93

JUGABILIDAD

El juego es muy divertido y fácil de jugar, con una gran variedad de opciones que hacen de este juego una experiencia de juego impresionante.

86

92

GLOBAL

Gráficamente es muy complicado, pero en términos de juego es una experiencia impresionante.



Éxito indiscutible en los salones recreativos de todo Japón, la adaptación a Saturn de esta popular máquina de AM3 llega a Europa precedida por un mar de rumores sobre su comercialización con el famoso mando analógico, sin duda el punto fuerte de la coin-op.



En principio Sega España afirma que el mando no llegará a Europa, e incluso en Japón, donde en principio iba a venderse junto al juego, se adquiere aparte. Culebrones y mandos aparte, lo cierto es que **VIRTUAL ON** es un gran juego. Una variación bastante acertada del viejo juego de los tanques al que los «zorros» de Sega le han añadido un ejército de «robozes» al más puro estilo Gundam (de hecho han contado para el diseño con Hajime Katoki, uno de los diseñadores de esta legendaria saga de anime), metiéndose en el bolsillo a nuestros amigos nipones. **VIRTUAL ON** presenta duelos individuales entre ocho robots seleccionables por el jugador y los dos inevitables jefazos finales. Cada creación cibernética posee sus propias habilidades físicas y diferente armamento, de tal manera que cada tipo de usuario puede optar a un robot adecuado a su manera de jugar. Así, por ejemplo, Temjin y Apharmd son la elección ideal para los amantes del contacto físico, gracias a sus sables láser, mientras otros como Raiden o Dorkas son más lentos pero efectivos a larga distancia. Cada robot tiene a su disposición dos tipos de armas diferentes, ejecutables independientemente con dos bo-



RAIDEN

Su laser es el arma más poderosa de todo el juego, pero es lento como una perra. Para amantes de lo estático.

DORKAS



Su maza es capaz de cascar piñones, cabezas y todo lo que se le ponga por delante. Pequeño pero matón.

40,ROBOZ

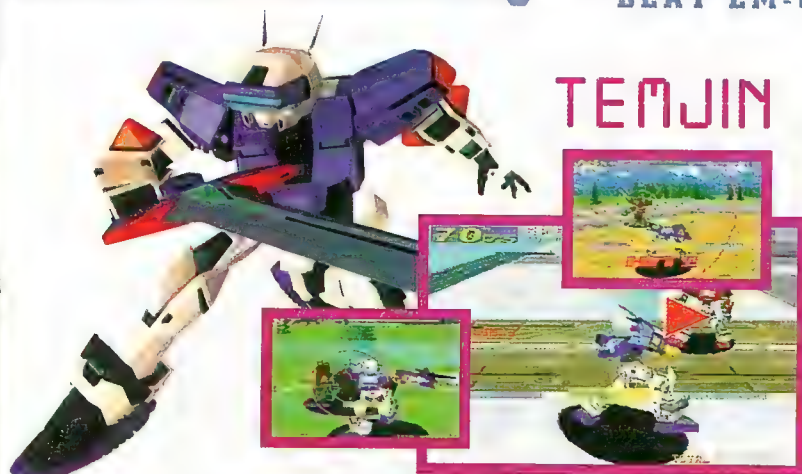
SATURN

a fondo



BEAT 'EM-UP

TEMJIN

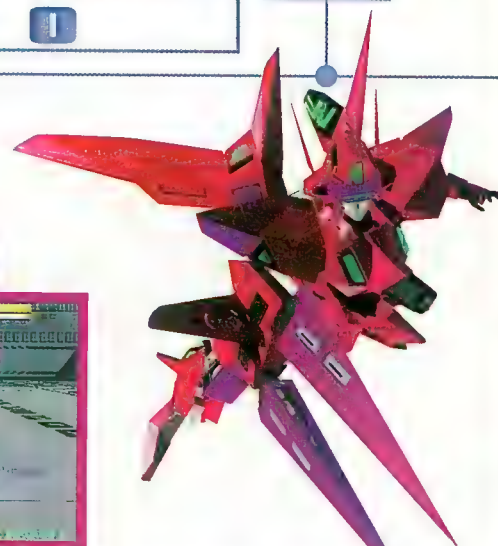


Si esto fuera STREET FIGHTER II Temjin sería Ryu. Es rápido, fuerte, y su espada es la mejor en las distancias cortas.

VIPER II



Bastante parecido a Temjin, Viper II tiene su principal habilidad en su gran capacidad de salto, lo que le permite huir fácilmente.



BAL-BAS-BOW



El hecho de no tener piernas le hacen algo lento frente a sus competidores, pero eso sí, salta como ninguno.

tones del pad de Saturn. Los botones L y R sirven para rotar desde su mismo eje a los robots, y el pad direccional para dirigirlos. Además hay controles para hacerlos saltar, cubrirse y utilizar las dos armas a la vez. Tantos movimientos diferentes hacen que jugar con **pad a VIRTUAL ON** se convierta al principio en una experiencia desconcertante. Por suerte, no es nada que no se pueda solucionar con algo de práctica, y tras unas cuantas partidas no es difícil hacerse con los controles. Además del modo Arcade para un sólo jugador, **VIRTUAL ON** ofrece una adictiva opción de dos jugadores, y un modo Ranking, en el



FEI-YEN



El alter ego robótico de SAILOR MOON es el cyborg más rápido del juego, pero falla en el aspecto armamentístico.

APHARMO



El único que puede superar a Temjin en los combates a corta distancia. Extremadamente veloz, es un rival implacable.

DOS JUGADORES



En caso de que quieras compartir el juego con un amigo podrás elegir entre dos tipos de Split Screen: corte vertical u horizontal. De todas formas te lo pasarás en grande.

JAGUARANDI



El jefe de jefazos puede ser seleccionado mediante el truco correspondiente. ¿Cómo hacerlo? ¡A la sección de trucos, acémilas humanas!



que un jugador puede enfrentarse contra un sólo robot, o sucesivamente con toda la colección de bestias mecánicas. Así mismo, y como pasara en FIGHTER VIPERS, es posible grabar todos los combates en la RAM de la consola o bien en un cartucho, para luego visualizarlos con los amigos y quedar como un tigre. **VIRTUAL ON** tiene todo lo que los fans de los robots, y muy especialmente de los piques con amigos, pueden soñar. Una conversión absolutamente fiel de la máquina original que pide a gritos que lancen en Europa su mando especial.

NEMESIS

BELGOOD



La versión Budget de Raiden es especialista en el lanzamiento. Duro de pelar pero algo torpe en combate.



©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995.1996

MEGAS	100.000
JUGADORES	2
VIDAS	1
FASES	9
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	N/D
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

El juego ofrece una gran variedad de escenarios y robots, con una gran variedad de armas y habilidades. El juego es muy divertido y tiene una gran variedad de opciones de juego.

90

MUSICA

El juego ofrece una gran variedad de música, con una gran variedad de opciones de juego.

85

SONIDO FX

El juego ofrece una gran variedad de sonido, con una gran variedad de opciones de juego.

89

JUGABILIDAD

El juego ofrece una gran variedad de jugabilidad, con una gran variedad de opciones de juego.

90

90

GLOBAL

El juego ofrece una gran variedad de global, con una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de global, con una gran variedad de opciones de juego.



¿PAZ?

CLARO

¿COMPAÑERISMO?

POR SUPUESTO.

¿AMOR?

TE HAS EQUIVOCADO DE PISTA



BREAK POINT. EMOCIONES RADICALES.



ocean
<http://ocean.co.uk>

PlayStation
PC CD ROM

ROMPIENDO CON TODO



El circo de las cuatro ruedas vuelve a tener una cita inexcusable en PlayStation con **DESTRUCTION DERBY 2**, la segunda parte de uno de los juegos más originales y brillantes creados por la compañía Psygnosis.

Hay quien piensa que la continuación de un juego debe romper con gran parte de lo visto en su antecesor. En ocasiones, ese intento de renovación, hace que los programadores se alejen bastante del modelo original y que el nuevo juego apenas tenga que ver con el original. Algo así se puede decir de **DESTRUCTION DERBY 2**. DD 2 supone un gran salto evolutivo con respecto a su antecesor, otro pedazo de programa que revolucionó los felices comienzos de *PlayStation* por su impactante y espectacular concepción de juego. Pese a que algunos le acusaron de tener una escasa sensación de velocidad y de ser un tanto claustrofóbico en el diseño de sus recorridos, otros supimos disfrutar de sus grandes detalles y es seguro que para muchos aún se encuentra entre los títulos más emblemáticos de esta consola. Para aquellos que compartan la primera visión, **DESTRUCTION DERBY 2** rompe de plano con aquella imagen encorsetada al añadir una velocidad casi de vérti-

PLAYSTATION

a fondo

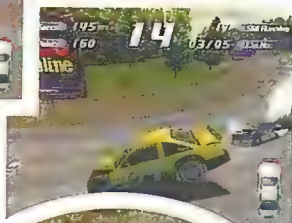


CONDUCCION

CIRCUITO

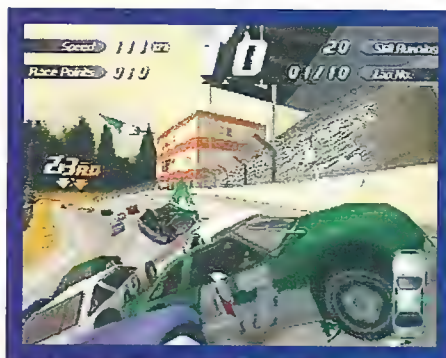


BLACK SAIL



Loading

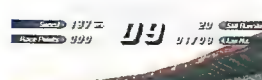
Black Sail
VALLEY



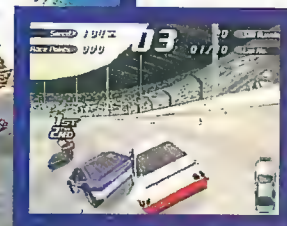
Verse envuelto en una colisión múltiple es algo normal y, también, algo que pondrá muy cuesta arriba nuestra victoria final.

go y, sobre todo, unos circuitos más amplios, con desniveles, impresionantes saltos, baches, curvas peraltadas y dificultades hasta ahora desconocidas. Todos los recorridos, ahora siete, son completamente nuevos y se han incluido cuatro circuitos circulares o «bowls» con algunas particularidades que harán que se desencaje alguna mandíbula. Los programadores han insistido en el realismo de esta versión pero algunas cosas son difíciles de creer aunque las veas una y mil veces. Otras novedades gráficas de interés y que aportan una gran brillantez al conjunto son los nuevos efectos de luz, de humo, los choques a velocidad real, las explosiones, motores en llamas, vuelcos, giros, saltos y aparatosos derrapes. Hemos dejado fuera de este apartado los nuevos coches porque aquí también se han producido importantes cambios: están formados por 254 polígonos (más del doble que en DD), el diseño es más redondeado, la suspensión es independiente a las cuatro ruedas, pierden partes

CIRCUITO

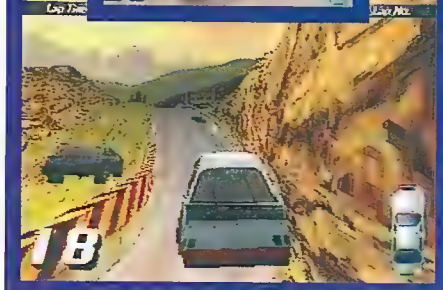
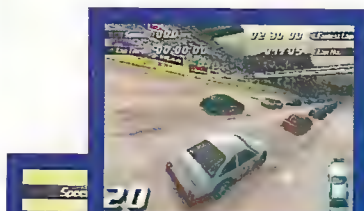


CAPRIO COUNTY



CIRCUITO

CHALK CANYON



CIRCUITO

LIBERTY CITY



Coches ardiendo, capós que vuelan, ruedas que cobran vida... eso es DD2.

El final de la carrera está siempre mucho más cerca de lo que crees...

DESTRUCTION DERBY 2

CIRCUITO



MOTORPLEX



CIRCUITO



PINE HILLS

BOWLS

En **DESTRUCTION DERBY 2** son cuatro y con importantes sorpresas en su diseño. Socavones y montículos centrales e incluso un precipicio, complicarán más aún nuestra supervivencia.

COLOSSEUM



DEATH BOWL



RED PIKE



THE PIT



como capós, chapas del maletero o ruedas, y se ha incluido un curioso *Pit in*, con el que podemos reparar parte de los desperfectos sufridos en carrera.

La mecánica de juego es prácticamente la misma, es decir, que se mantiene la estructura de liga por clasificación por puntos, aunque los sistemas de puntuación han variado considerablemente. En algunos circuitos, por ejemplo, la carrera debe plantearse como una prueba de fondo ya que la dureza del recorrido eliminará a gran parte de los rivales y lo más rentable será sobrevivir para superarlos en las últimas vueltas. Dominar bien el *Pit* será una baza determinante para sobrevivir y pasar de categoría.

En lo que se refiere a la jugabilidad, **DESTRUCTION DERBY 2** es un programa vibrante que requiere una conducción bas-

Darás muchas más vueltas que el amoroso The Punisher sin trabajo.

Si tu carrera no va muy bien, date la vuelta y provoca algún pequeño caos.

CIRCUITO



SCA

Todo lo que sea humo negro son problemas. Ni acercarse.



Los circuitos sin *Pit in* son verdaderas trampas en las que lo mejor es evitar los choques y remontar al final de la prueba.

Viaja a la Edad Media con Iron & Blood

adventures
Dungeons & Dragons

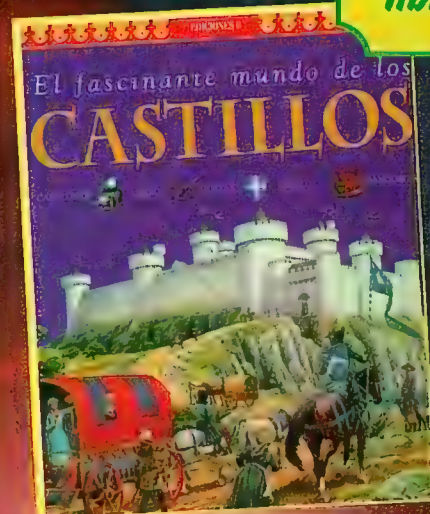
Arcadia, Acclaim y Super Juegos te invitan a participar en el fantástico sorteo de 30 juegos de IRON & BLOOD y 30 maravillosos libros de EL FASCINANTE MUNDO DE LOS CASTILLOS de Ediciones B. Para conseguirlos manda una foto tuya con un disfraz de la edad media al estilo de los personajes de IRON & BLOOD. Rellena tú cupón (no se admitirán fotocopias) y envíalo junto a la foto antes del 15 de Enero a: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre "CONCURSO IRON & BLOOD". Los resultados se publicarán en el número de Febrero de Super Juegos.

IRON & BLOOD™

30
juegos

warriors of
Ravenloft

30
libros



NOMBRE APELLIDOS

DOMICILIO POBLACIÓN

PROVINCIA CP TELF

FORMATO : SATURN ☐ PLAYSTATION ☐ PC-CD ROM ☐

Arcadia

Ravenloft

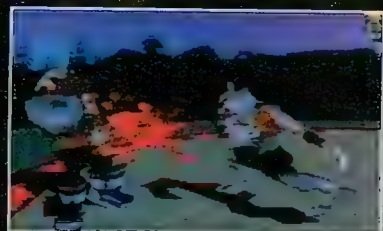


Acclaim

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. N.º C.

¿NO HAS VISTO NINGÚN JUEGO DE LUCHA 3D COMO ÉSTE!

EN LA TIERRA MÍSTICA
DE RAVENLOFT, LAS
FUERZAS DEL ORDEN
SE ENFRENTAN A LAS
FUERZAS DEL CAOS.
LUCHA CARA A CARA O
ELIGE UN EQUIPO DE
COMBATIENTES PARA
CONSEGUIR LLEGAR AL
FINAL!



225.000 POLÍGONOS POR
SEGUNDO

18 ESCENARIOS GÓTICOS,
TOTALMENTE
INTERACTIVOS

16 PERSONAJES
DIFERENTES Y
PELIGROSAMENTE
MORTALES EN 3D,
INCLUYENDO GÁRGOLAS,
HOMBRES-LOBO,
GOBLINS Y MAGOS.

MÁS DE 64 ARMAS Y
OBJETOS MÁGICOS, Y
ALREDEDOR DE 250
MOVIMIENTOS DE
COMBATE MEDIEVAL.

SANGRE Y GORE
A RAUDALES.

Advanced
Dungeons & Dragons

IRON & BLOOD

Ravenloft

EL LADO OSCURO DE LOS JUEGOS DE LUCHA EN 3D

PLAYSTATION™ SATURN™ DOS CD-ROM

Distribuido por:
Arcadia



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, RAVENLOFT and the TSR logo are registered trademarks of TSR, Inc. IRON & BLOOD and WARRIORS OF RAVENLOFT are trademarks of TSR, Inc. © 1996 TSR, Inc. PlayStation and the PS logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Screen shots shown are taken from the PlayStation version of the video game.

Acclaim
entertainment inc.

www.acclaimnation.com

PLAYSTATION

1 **TEKKEN 2**

Beat'em up ♦ Namco
El adiós de novedades para la máquina de Sony no logra apear de primer puesteo a la obra maestra de Namco. Hazuya y cia. permanecen imbatibles.

2 **RESIDENT EVIL**

Aventura ♦ Capcom

3 **WIPE OUT 2097**

Conducción ♦ Psygnosis

4 **CRASH BANDICOOT**

Plataformas 3D ♦ Sony

5 **JUNGLA DE CRISTAL**

Arcade ♦ Electronic Arts

6 **TOBAL NO.1**

Beat'em up ♦ Sony / Squaresoft

7 **DESTRUCTION DERBY 2**

Conducción ♦ Psygnosis

8 **TOMB RAIDER**

Plataformas 3D ♦ Core Design

9 **STREET FIGHTER ALPHA 2**

Beat'em up ♦ Virgin

10 **MOTORTOON GP 2**

Conducción ♦ Sony

S A T U R N

1 **TOMB RIDER**

Plataformas 3D ♦ Sega
El superadictivo BOMBERMAN de Hudsonsoft es la única aportación del mes a una lista dominada por Core Design y la simpática Lara Croft.

2 **NIGHTS**

Arcade ♦ Sega

3 **DRAGON BALL Z LEGENDS**

Beat'em-up ♦ Sega/Bandai

4 **VIRTUA COP 2**



G A M E B O Y

1 **DONKEY KONG LAND 2**

Plataformas ♦ Nintendo

2 **DONKEY KONG LAND**

Puzzle ♦ Nintendo

3 **KING OF FIGHTERS '95**

Beat'em-up ♦ SNK

4 **TETRIS ATTACK**

Puzzle ♦ Nintendo

5 **BATTLE ARENA TOSHINDEN**

Beat'em-up ♦ Takara

G A M E G E A R

1 **ARENA**

Shoot'em-up ♦ Sega

2 **SONIC Labyrinth**

Plataformas ♦ Sega

3 **JOHN MADDEN 96**

Deportivo ♦ Electronic Arts

4 **TAIL'S ADVENTURES**

Plataformas ♦ Sega

5 **TINTIN EN EL TIBET**

Plataformas ♦ Infogrames

♦ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



Super **Sega**

- Shoot'em-up ♦ Sega
- 5 DAYTONA C.C.E. ↓
- Conducción ♦ Sega
- 6 STREET FIGHTER ALPHA 2 ↑
- Beat'em-up ♦ Capcom
- 7 WORLD WIDE SOCCER 97 ↓
- Deportivo ♦ Capcom
- 8 BOMBERMAN NOVEDAD
- Arcade ♦ Hudson Soft
- 9 STORY OF THOR ↓
- Action RPG ♦ Capcom
- 10 NIGHT WARRIORS ↓
- Beat'em-up ♦ Capcom

Super Nintendo

- 1 SUPER MW 2: YOSHI'S ISLAND =
- Plataformas ♦ Nintendo
- ¡El siquero Donkey Kong consigue quitar a la segunda entrega de las andanzas de Mario de su primer puesto. Total ausencia de novedades.
- 2 DK COUNTRY 3 =
- Plataformas ♦ Nintendo
- 3 STREET FIGHTER ALPHA 2 =
- Beat'em-up ♦ Capcom
- 4 TETRIS ATTACK =
- Puzzle ♦ Nintendo
- 5 I.S.S. SOCCER DELUXE =
- Deportivo ♦ Konami
- 6 DK COUNTRY 2 ↑
- Plataformas ♦ Nintendo
- 7 WINTER GOLD ↓
- Deportivo ♦ Nintendo
- 8 SECRET OF EVERMORE =
- Action RPG ♦ Square
- 9 KILLER INSTINCT =
- Beat'em-up ♦ Nintendo
- 10 KIRBY'S DREAM COURSE =
- Arcade ♦ Disney Nintendo

Mega Drive

- 1 SONIC 3D =
- Arcade ♦ Sega
- La llegada de dos magníficas recopilaciones de clásicos consiguen animar algo la lista de *Mega Drive*. ¿Podrá Mickey Mouse tumbar a Sonic?
- 2 I.S. SOCCER DELUXE =
- Deportivo ♦ Konami
- 3 TOY STORY =
- Arcade ♦ Disney Interactive
- 4 DISNEY COLLECTION NOVEDAD
- Plataformas ♦ Sega
- 5 SEGA COLLECTION NOVEDAD
- Plataformas ♦ Sega
- 6 COMIX ZONE ↓
- Beat'em-up ♦ Sega
- 7 MAUI MALLARD ↓
- Plataformas ♦ Disney Interactive
- 8 MICROMACHINES 96 ↓
- Conducción ♦ Codemasters
- 9 VECTORMAN ↓
- Shoot'em-up ♦ Sega
- 10 SUPERSKIDMARKS =
- Conducción ♦ Acid Soft

Neo Geo CD

- 1 KING OF FIGHTERS '95 =
- Beat'em-up ♦ SNK
- 2 PULSTAR =
- Shoot'em-up ♦ SNK
- 3 FATAL FURY REAL BOUT ↑
- Shoot'em-up ♦ Nazca Corporation
- 4 METAL SLUG ↓
- Shoot'em-up ♦ Nazca Corporation
- 5 SAMURAI SHODOWN 3 =
- Beat'em-up ♦ SNK

CD - i

- 1 LUCKY LUKE =
- Shoot'em-up ♦ The Vision Factory
- 2 ZELDA'S ADVENTURE =
- Aventura ♦ Philips
- 3 THE APPRENTICE =
- Plataformas ♦ The Vision Factory
- 4 LOST EDEN ↑
- Aventura ♦ Cryo
- 5 BURN: CYCLE ↓
- Aventura ♦ Philips

TUNNEL B1



INTRO



Al final del túnel siempre nos espera la luz, una luz fortalecedora que colmará nuestras apetencias de victoria o un resplandor de muerte que cegará para siempre nuestro destino. Esto es lo que encontraréis en **TUNNEL B1**, la brillante creación del grupo de programación alemán **Neon** para **PlayStation**.

Hace cuatro o cinco meses os conté en primicia lo que iba a ser la primera creación para 32 *bits* del prometedor grupo de programación alemán **Neon**. Ahora y con **TUNNEL B1** en la mano, os puedo asegurar que nos encontramos ante uno de los mejores juegos de 1996. Si hacéis un poco de memoria, sólo un poco, recordaréis que entre las características exclusivas de **TUNNEL B1** destacaban el sorprendente *engine* 3D encargado gestionar todo el entorno (un poderoso *engine* en el que la principal característica era la velocidad alcanzada y no la profundidad del escenario), los sorprendentes efectos de luz que permitían situar hasta veinte fuentes de luz en escena y la enorme colección de texturas que adornaba cada nivel, ni más

PLAYSTATION

a fondo

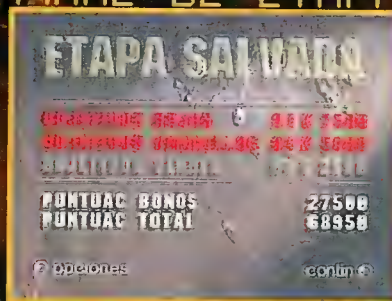


SHOOT 'EM-UP

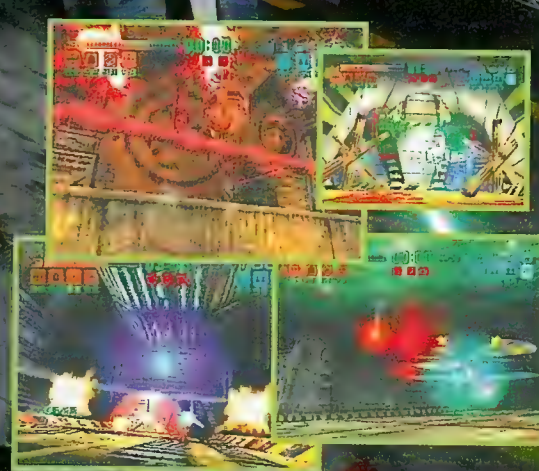
MISIÓN 1

FINAL DE ETAPA

MISIÓN 2



ni menos que hasta 120. Puede que estas cifras, para muchos de vosotros, se queden en eso, simples cifras, pero si todo esto lo unimos a un producto impecable y de una solidez en su desarrollo encomiable, nos da como resultado final uno de los grandes juegos de *PlayStation*. **TUNNEL B1** se puede considerar, los mismos programadores así lo esgrimen, como una mezcla de **WIPEOUT** y **DESCENT**. Y de esta curiosa fusión obtenemos un *shoot'em-up* de entorno futurista con marcadas dosis de estrategia y en el que deberemos planear cada paso adelante con sumo cuidado, no se trata de atravesar sus sordidos emplazamientos a velocidades extralumínicas, ni de sacar el hornillo de gas y el equipo de supervivencia a mediano-

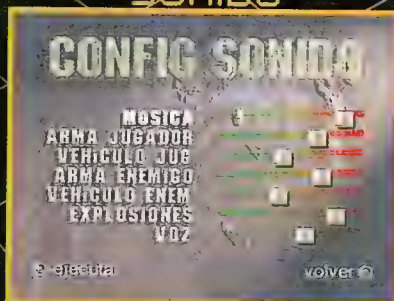


MISIÓN 3

MISIÓN 4



SONIDO

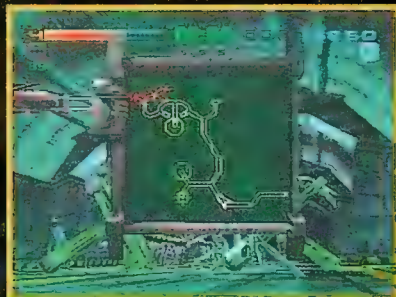


TUNNEL B1

MISIÓN 5



MAPA

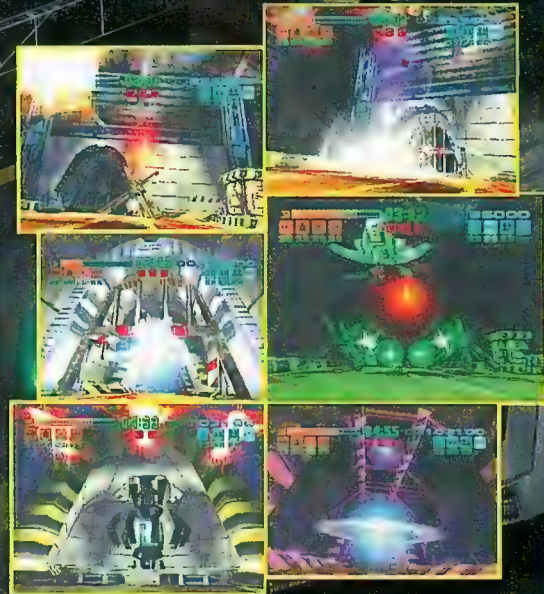


Pulsando select durante la partida accederemos a un completo y explicativo mapa con zoom incluido.

MISIÓN 6



MISIÓN 7



MISIÓN 8



MISIÓN 9



MISIÓN 10



che para planear situaciones inverosímiles, acción y estrategia están inteligentemente balanceados y se complementan a la perfección. Es el gran secreto de este juego y, posiblemente, aparte de las bondades audiovisuales, su mayor virtud. A lo largo de sus doce completas fases tendremos que enfrentarnos a todo tipo de misiones, desde interceptar armas, perseguir enemigos o huir en una contrareloj a vida o muerte, hasta buscar la salida de complejos laberintos subterráneos. Todo ello irá acompañado por un nutrido arsenal, cinco armas primarias y otras cinco secundarias, que iremos consiguiendo poco a poco y del que también tendremos que hacer un uso racional, nada de derroches, frente al inquieto y acechante enemigo. A lentrarte en **TUNNEL B1** es surcar túneles sin final, complejos industriales en desuso, sórdidas alcantarillas y emplazamientos subterráneos radiactivos de un futuro incierto y gris a bordo de un *hovercraft* de perfecto manejo y que utiliza al completo el *pad* de *PlayStation* de una forma totalmente intuitiva para el usuario. Otro de los puntos fuertes del juego es la inconmensurable banda sonora de ese genio teutón llamado **Chris Hulsbeck**, que ha preparado en esta ocasión un soberbio acompañamiento musical digno de la mejor superproducción cinematográfica. Al compás de redobles de

CASTELLANO



Todos los textos de TUNNEL B1 han sido traducidos a un perfecto castellano. ¡Gracias Ocean!

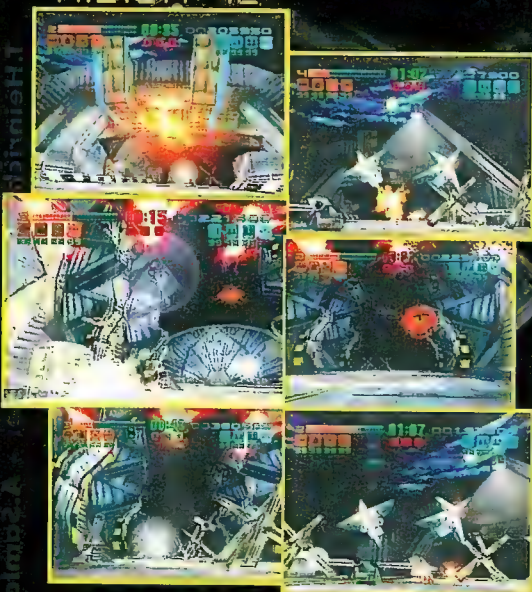
MISIÓN 11



EXTRO



MISIÓN 12



ARMAS

SMART S. SMART



ROCKETS MISSILES



MINES FLARE



tambor y un logrado acompañamiento orquestal, nuestros oídos se sentirán perfectamente arropados en estos escenarios donde sólo se respira muerte y contaminación.

Y ya para finalizar, tampoco quiero dejarme fuera de este comentario la efectiva aunque mejorable *intro* y *extro* (secuencia final) del juego, el más que útil mapa que tenemos a nuestra disposición a lo largo de todas las misiones y que nos mostrará con todo detalle (*zoom in-out* incluido) el mapeado del escenario, o que está perfecta y totalmente traducido al castellano (aplausos para Ocean). Todo en **TUNNEL B1** demuestra el buen hacer de una veintena de programadores alemanes, con una media de 24 años, que han dado el do de pecho a la hora de crear esta nueva maravilla para **PlayStation**. Desde aquí mando un saludo y la enhorabuena a **Antony Christoulakis, Peter Thierolf, Jan Joeckel, Boris Triebel, Michael Büettner, Mathias Wiederbach** y compañía, sin olvidarnos de **Chris Hülsbeck**. Ahora que **Neon** ha comenzado a dar sus primeros frutos, esperemos que muy pronto lleguen hasta nosotros **VIPER** y **VANISHED POWERS**. Pero de momento disfrutad con su sobresaliente ópera prima y no olvidéis que al final del túnel la luz siempre es más brillante, tan brillante como los programadores de **Neon**.

THE ELF



MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1-6
FASES	12
CONTINUACIONES	2
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS

El juego presenta gráficos en 3D de alta calidad, con efectos de iluminación y sonido que mejoran la experiencia de juego.

92

MUSICA

La música es una mezcla de sonidos electrónicos y orquestales, creando una atmósfera de tensión y acción.

93

SONIDO FX

El sonido es muy bueno, con efectos de explosión y disparos que aportan realismo al juego.

93

JUGABILIDAD

El juego es muy divertido y fácil de jugar, con controles sencillos y una jugabilidad muy fluida.

92

92

GLOBAL

El juego es una excelente opción para quienes buscan una experiencia de juego completa y emocionante. Con gráficos de alta calidad, música envolvente y una jugabilidad muy fluida, **TUNNEL B1** es un juego que no debes perderte.

MATAMARCAS GALACTICO

Retomando un argumento presente en el noventa por ciento de los matamarcianos (piloto suicida contra malvado imperio alienígena), **Team 17** estrena el primer juego programado exclusivamente para consolas de nueva generación. Pretenden que sea el matamarciano más espectacular de todos los tiempos y razones no les faltan para ello. Para abrir boca y que os déis cuenta de la complejidad técnica de este juego, ahí van algunos datos. Los escenarios cuentan con un máximo de cuatro planos de *scroll*, lo que a primera vista podría parecer un poco limitado, pero si os mencionamos que cada plano tiene 32000 colores, las cosas cambian bas-

tante. El colorido es también otro de los puntos fuertes de los enemigos, ya que cada uno de los *sprites* cuenta con una paleta independiente de 256 colores, todos ellos emplean transparencias, sombras, *scaling* y rotaciones. Además, si algo os podemos asegurar es que es el juego de este estilo que más enemigos en pantalla pone en *PlayStation* sin ningún signo de ralentización. Ya que hablamos de los enemigos, y

Después del gran éxito de **WORMS**, **Team 17** lanza el primer título exclusivo para consolas, nada menos que la segunda parte de uno de sus títulos más legendarios, la espectacular secuela de **PROJECT X**.

PLAYSTATION

a fondo

SHOOT 'EM-UP



F
A
S
E
S



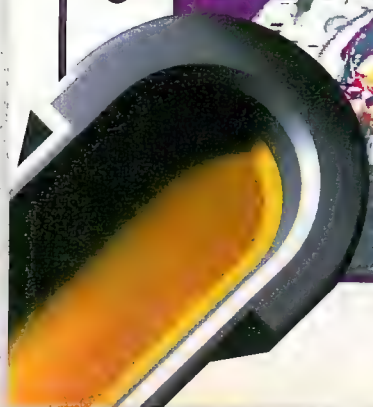
Además de una realización técnica sobresaliente, X2 posee algunos de los más espectaculares gráficos que jamás visteis en un ma-



ta-marcianos. Enemigos ren-
derizados, Final Bosses impres-
ionantes y fondos con 32000
colores en pantalla. Pero no
debéis dejaros impresionar
por este apartado, ya que si os
distráis contemplando el pai-
saje, encontraréis una muerte

segura y duradera a los pocos segundos de juego, porque en X2 pueden haber hasta 150 enemigos simultáneos atacándote.

F
A
S
S



F
A
S
E
S

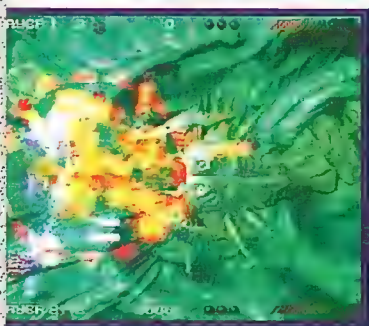
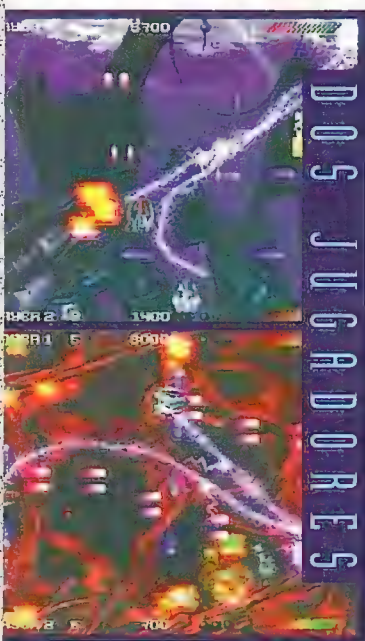
Las penurias que el jugador «estandar» deberá atravesar en este, a veces, difícilísimo ar-
Deberemos luchar contra algunos de los enemigos más duros de roer del valle, como los
mandanga o Doc, la larva menguante, pero ninguno de ellos será tan difícil de derrotar co-



este es el punto fuerte del juego, os destacaremos que todos ellos han sido creados en 3D, combinando técnicas de renderización y *texture mapping*. Los que están formados por vectores son tan perfectos que necesitaréis una lupa para distinguirlos de los gráficos normales. Rico Holmes, el grafista de este juego y uno de los pilares históricos de la compañía, ha dibujado todos los fondos a mano y animado los *sprites* del juego, cosa que según el, le ha costado menos que en la primera parte, ya que gracias a las rotaciones vía *custom chip* de *PlayStation*, se ha ahorrado muchísimo trabajo a la hora de animarlos, ya que según dice él, «las rotaciones los animan solos». Las músicas han sido creadas por Bjorn Lynne, que ya echó una mano a Alister Brimble en la primera parte del jue-

Este gigantesco Zopenco es el último escollo entre tu nave y los inefables títulos de
crédito. Su resistencia a tus ataques, los doscientos millones de balas que te dispara y su continuo movimiento, te hacen pensar... ¿valdrá la pena todo esto?, ¿será el final digno de ver?

CRITICUS



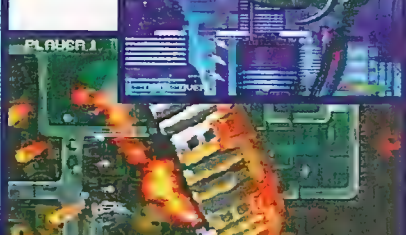
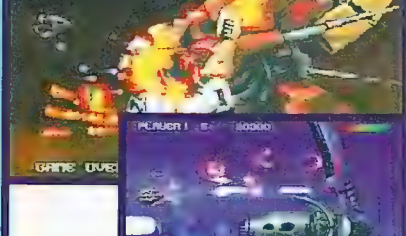
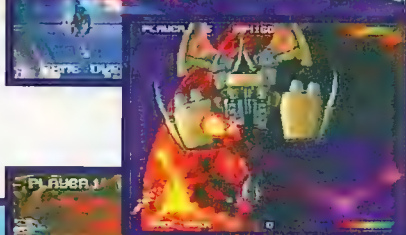


...cade, son muchas y muy variadas. inefables Mayerozna, el enemigo mo lo será esquivar a sus balas.



go. Para este programador las melodías compuestas son bastante similares a las originales, con un ritmo bastante «bacalaero» y que además suenan a través del chip de sonido de *PlayStation*. Pero si queréis disfrutar de las músicas en toda su grandeza, os aconsejamos que escuchéis las que vienen en el CD, desde el *CD Player* de *PlayStation*, puesto que *Team 17* ha incluido como regalo todas las músicas de *X2* grabadas en estudio. La tarea más dura de este arcade ha sido, como suele suceder casi siempre, para el programador **Andreas Tadic**. El muy bestia ha logrado poner hasta 150 elementos móviles simultáneos en pantalla sin que se ralenticen para nada, algo impensable hasta la fecha incluso en los 32 bits. Resumiendo, nos encontramos con un divertido, adictivo y jugable mata-marcianos, en el que quizá es más fácil terminar con los *Final Bosses* que atravesar las fases. Uno de los mejores *shoot-em-up* que existen en *PlayStation*.

THE PUNISHER



FINAL BOSSSES



EXPLAN	
TEAM 17	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	VARIAS, ES
FASES	11
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

Un despliegue de lujo de enemigos, orando, colando sin (que) y espectaculars jefes finales, todo un compendio digno de ver a toda pantalla

94

MUSICA

Uno de esos pocos juegos que aprovechan el chip de PlayStation para algo más que efectos. Sus músicas maquineras te van como anillo al dedo

90

SONIDO FX

Los efectos de sonido son los típicos de este tipo de juegos, aunque se oye claro el esfuerzo por incluir la voz de radio que nos avisa de los peligros

84

JUGABILIDAD

El punto flojo de este juego es su elevada dificultad, aunque se gana por los efectos de sonido y por los efectos de sonido

89

90

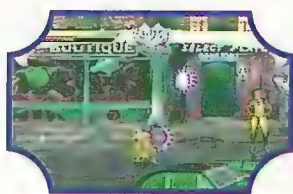
GLOBAL

X2 es un juego que ante todo pretende ser espectacular. Lastima que los programadores no han conseguido el juego lo suficiente y no se ha dado cuenta en que en muchas fases no solo el jefe final, que destruye la nave pasa, los niveles experimentados (aunque llegaran a co-ctar el juego salvo que R. Dreamer ayude

+ Tiene un espectáculo visual del que disfrutarás mucho con el subjugado de la nave.

- La dificultad es tan alta como la nave se destruye que no sabes si que, ni cómo, ni por qué

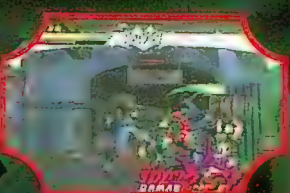




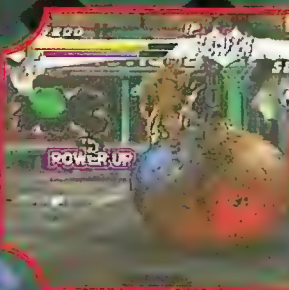
LEOTARDOS Y GOMA



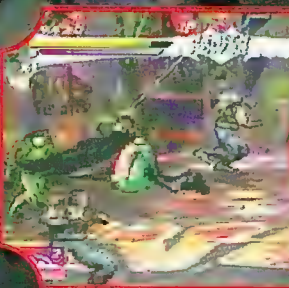
Para estrenar su división de máquinas recreativas, Acclaim e Iguana han decidido utilizar por enésima vez la imagen del Caballero Negro y el Chico Maravilla, creando un beat'em-up con scroll de esos que escasean en los 32 bits.



FASE 1



FASE 2



Lo primero que vemos al cargar este juego es la mayor colección de logos de compañías de todos los tiempos. Ante nosotros aparecen los logotipos de Warner Bros, DC Comics, Acclaim e Iguana, todo un compendio que promete mucho. El juego sigue los esquemas clásicos del género, por lo que nuestro objetivo es acabar con todo lo que se mueva, hasta llegar a los enemigos de final de fase. En el camino, además de nuestros golpes, podremos utilizar distintas armas e incluso lanzarles parte del escenario a nuestros enemigos. Esto se consigue agarrando con el bat-garfió lámparas o vigas medio sueltas. Los programadores han incluido una serie de mejoras que adecúan el tipo de juego a los tiempos que corren. El tipo de gráficos utilizados es bastante variado, los sprites por ejemplo, son gráficos digitalizados, que dicho sea de paso, se mueven bastante bruscamente. Aparte de éstos, encontraremos gráficos renderizados, rotaciones a mogollón y enemigos creados con vectores y texture mapping. Se nota que Acclaim se ha encargado de la mayoría de las versiones de MORTAL KOMBAT, porque en este contacto se han añadido elementos propios de la saga, aunque prescindiendo de la sangre. Varios ataques, como los uppercut o algunos gol-

Lo primero que vemos al cargar este juego es la mayor colección de logos de compañías de todos los tiempos. Ante nosotros aparecen los logotipos de Warner Bros, DC Comics, Acclaim e Iguana, todo un compendio que promete mucho. El juego sigue los esquemas clásicos del género, por lo que nuestro objetivo es acabar con todo lo que se mueva, hasta llegar a los enemigos de final de fase. En el camino, además de nuestros golpes, podremos utilizar distintas armas e incluso lanzarles parte del escenario a nuestros enemigos. Esto se consigue agarrando con el bat-garfió lámparas o vigas medio sueltas. Los programadores han incluido una serie de mejoras que adecúan el tipo de juego a los tiempos que corren. El tipo de gráficos utilizados es bastante variado, los sprites por ejemplo, son gráficos digitalizados, que dicho sea de paso, se mueven bastante bruscamente. Aparte de éstos, encontraremos gráficos renderizados, rotaciones a mogollón y enemigos creados con vectores y texture mapping. Se nota que Acclaim se ha encargado de la mayoría de las versiones de MORTAL KOMBAT, porque en este contacto se han añadido elementos propios de la saga, aunque prescindiendo de la sangre. Varios ataques, como los uppercut o algunos gol-

SATURN-PLAYSTATION

a fondo

BEAT'EM-UP



NEGRA



FASE 3



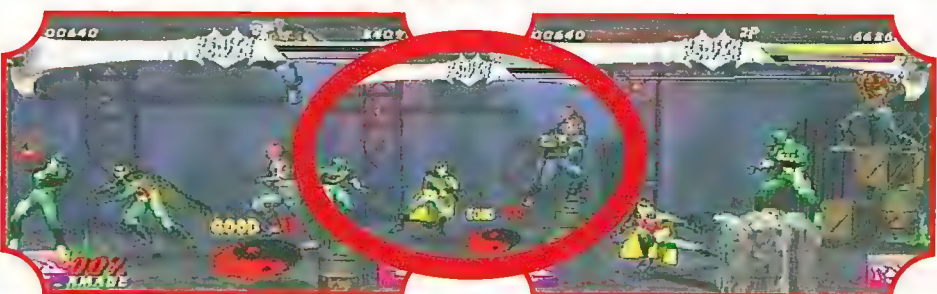
FASE 4



FASE 5



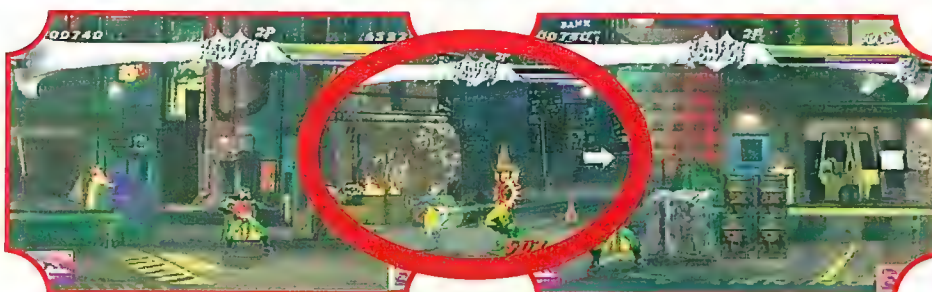
FASE 6



FASE 7

pes de Scorpion, se han copiado con todo el descaro. Pero no terminan ahí los elementos «prestados» de otros juegos, ya que se han incluido *combos*, que con el modo *frenzy* activado pueden llegar a ser de cuatrocientos golpes. Dependiendo de nuestra habilidad y rapidez seremos premiados con distintos *bonus*. Al final de cada fase podremos elegir entre ellos para utilizarlos después. Las fases siguen fielmente el guión de la película, y muchos de vosotros podréis distinguir más de un decorado del film. El juego tiene algunos problemitas, aunque eso sí, de poca importancia. Los *sprites* están excesivamente pixelados debido a que durante el juego aumentan y disminuyen de tamaño, lo que hace que no estén integrados excesivamente en el escenario. Otro problema, y este la verdad que es más importante, es que hay demasiadas continuaciones y el juego es bastante fácil, detalle no muy recomendable en este tipo de juegos. Nosotros os aconsejamos

FASE 8



FASE 9



jugar directamente en *normal*, o *hard*, ya que será la mejor manera de que rentabilicéis vuestra inversión. La espectacularidad es un apartado que se ha tenido mucho en cuenta, ya que además de los *com-bos* y los distintos efectos gráficos, veremos unos decorados coloristas y detallados, con algunas animaciones en la mayoría de ellos. Resumiendo, **BATMAN FORE-**

VER THE ARCADE GAME es uno de esos juegos que puede ser divertido si sois más de uno en casa, aunque no esperéis encontraros con el mejor en su categoría, porque para eso ya están **WARRIORS OF FATE** en *Playstation* y **GUARDIAN HEROES** en *Saturn*. Lo que no cabe duda que podéis pasar un buen rato con este nuevo Batman.

THE PUNISHER

FASE 10



DOS JUGADORES



MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	VARIABLES
FASES	20
CONTINUACIONES	VARIABLES
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

Los gráficos de los juegos de acción son el punto fuerte de los juegos de acción. En este caso, los gráficos de **BATMAN FOREVER** son de una calidad excepcional.

87

MUSICA

Melodías de gran calidad que suenan a música de chip y que se complementan con otros efectos de sonido de gran calidad.

82

SONIDO FX

El sonido de los juegos de acción es un punto fuerte de los juegos de acción. En este caso, el sonido de **BATMAN FOREVER** es de una calidad excepcional.

84

JUGABILIDAD

El control de los personajes y los golpes es tan sencillo que cualquiera se hará con el juego sin ningún problema. Además, los controles son muy fáciles.

89

88

GLOBAL

Este es un juego que pasará a la historia. Estamos ante una producción de gran calidad y muy entretenida. Los gráficos son de una calidad excepcional y el sonido es de una calidad excepcional. El juego es muy divertido y se juega muy bien. En resumen, **BATMAN FOREVER** es un juego de acción de gran calidad.

- + La jugabilidad es muy buena y el juego es muy divertido.
- La velocidad de ejecución de los golpes produce una sensación de inercia.

PC Plus con lo último

la revista europea de informática
más vendida en el mundo

Nº de Enero
ya a la venta
**ESPECIAL
PORTÁTILES**

**PCs sin fronteras: potentes,
ligeros y multimedia**

Probamos los portátiles
más avanzados del mercado

Pruebas comparativas

Impresoras de alta calidad ideales para
el hogar y la pequeña empresa. Trabajo
compartido: más fácil con los nuevos
productos groupware. Todo el espacio
necesario con los sistemas ópticos
regrabables. Construcción de mundos
virtuales con las herramientas 3D

Internet

Análisis comparativo de Internet
Explorer 4.0 y
Netscape Constellation

**Cursos y talleres prácticos en
la revista y en el CD**

Dbase 5.0 para Windows, Design Cad
3D, Visual Basic y Delphi

Con
cada número
regalo de un
Super CD-ROM

Elaborado especialmente para la revista



En el SuperCD del Nº3

**Programa completo de contabilidad
en castellano, Contawin 1.0.3.**

Guía de compras interactiva de hardware y lista de artículos
publicados. Y además... Autocad Lite, A Plot profesional, Extreme
3D, Visio 4, X-res 2.0, Medi8or, y muchos otros programas, demos,
juegos, herramientas para Internet y ficheros de datos.

Incluyendo también tráiler del film La Red
protagonizado por Sandra Bullock.

A la venta en vídeo a partir del 21 de enero



PC Plus  GRUPO ZETA

aire fresco para el mundo de la informática

INTRO

LOS ALAMOS - NE


A

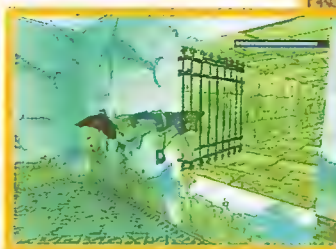
RAIDER

T
U
M
B
A

BIERTA

Desde tiempos inmemoriales, la humanidad ha sentido una curiosidad obsesiva por todo lo referente a sus antepasados. Sus templos, ciudades y culturas, enterrados bajos siglos de arena y olvido han servido de inspiración para escritores, guionistas y... programadores.

 ¿Aún no podemos salir de nuestro asombro. Core, recordando los éxitos vividos con THUNDERHAWK o FIRESTORM vuelve a la carga para entrar por la puerta grande. Para una ocasión como ésta ha contado con Eidol, un grupo de compañías que ha dado forma y vida a la mejor producción de Core donde se dan cita la historia, la mitología, guiños al cine (INDIANA JONES), y al mismísimo clásico de Jordan Mechner, PRINCE OF PERSIA. Todos estos ingredientes se conjugan para ofrecer al público una aventura épica de extraordinarias dimensiones. Y digo esto porque la amplitud de los escenarios resulta sorprendente de principio a fin. Recorrer los intrincados rincones de un templo perdido en las abruptas laderas de los andes, o un valle de vegetación espesa perdido en el limbo de los tiempos puede llevaros horas. La protagonista, Lara Croft, una intrépida arqueóloga aventurera



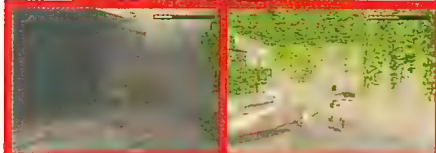
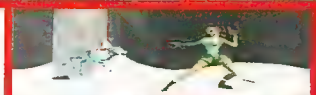
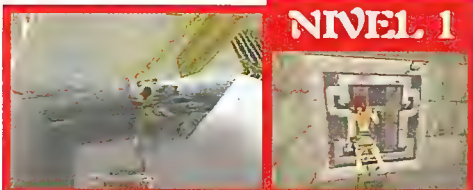
PLAYSTATION

a fondo



● AVENTURA-ARCADE ●

NIVEL 1



CAVES

Un nivel sencillo para tomar contacto. Liquidas unos cuantos bichejos y encuentras la salida.

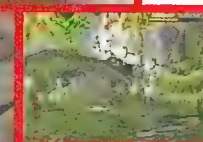
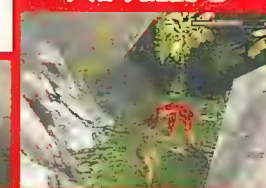
NIVEL 2



CITY OF VILCABAMBA

El ídolo de oro os abrirá la puerta de salida al siguiente nivel. Aunque no es una fase excesivamente complicada tendréis que ir poniendo a prueba las habilidades de Lara.

NIVEL 3



LOST VALLEY

Aquí hay que hallar tres engranajes para poner en funcionamiento una compuerta. Lo malo es que se encuentran en un valle habitado por dinosaurios.

Lara salta al vacío cuando The Punisher comenzó a hablarle de su cybernovia.



En el penúltimo nivel, Lara encuentra a su doble torturada por los gritos de...

(esto me recuerda a alguien) es contratada por una extraña multinacional. Su misión consistirá en encontrar las 3 partes del Scion, un misterioso artefacto que, según cuenta la leyenda, proviene de la mismísima **Atlántida**. Lo que no sabe Lara es que la compañía pretende eliminarla una vez conseguido su objetivo, pero cuando por fin se entere... Toda la trama será mostrada en las *intros* que acompañan el inicio de cada uno de los cuatro mundos que comprende el juego. Las ruinas del imperio **Inca**, los restos de la antigua **Grecia**, el interior de una pirámide egipcia y una isla volcánica perdida en el océano han sido los escenarios elegidos para la excursión de Lara. Cada uno está dividido en diversas fases que suman un total de 15. En ellas tendréis que eliminar bestias salvajes, desde leones hasta un **Tyranosaurus Rex**, y seres humanos que no dudarán en apretar



Cada mundo está precedido por una intro y unas preciosas imágenes que permanecen en pantalla durante la carga.

NIVEL 4



TOMB OF QUALOPEC

Resuelve el misterio que te permita entrar en la tumba. Allí está la primera pieza del Scion. Retorna a la catarata y enfrentate a Larsen, un matón de Natlas.

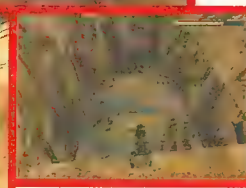
NIVEL 5



S.T. FRANCIS FOLLY

Tras visitar las oficinas de Natlas, Lara se dirige a las ruinas de un templo griego en busca del Scion.

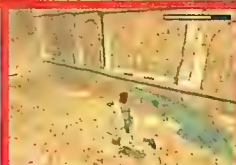
NIVEL 6



COLOSSEUM

Emulando a los gladiadores del imperio romano, nuestra arqueóloga se enfrentará en un Coliseo a leones, gorilas y bichos de la peor calaña.

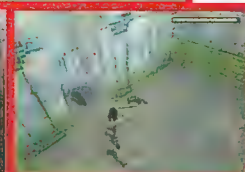
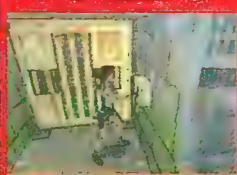
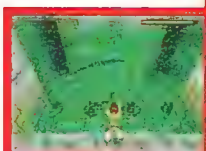
NIVEL 7



PALACE MIDAS

Las manos del rey Midas convertían en oro todo lo que tocaban. Recuerda esta leyenda, porque será fundamental para abrir la puerta de salida.

NIVEL 8



THE CISTERN

Una fase para la reflexión. Visita todas las zonas activando y desactivando el dispositivo que inunda de agua la sala principal para obtener todas las llaves.

NIVEL 9



TOMB OF TIHOACAN

Aquí hallaréis enemigos descarnados y la segunda pieza del Scion. El malvado Pierre estará guardándola, así que no te queda más remedio que eliminarle.

el gatillo contra nuestra heroína. Pero vuestro objetivo no se acaba en disparar a diestro y siniestro, ya que pasar de nivel requerirá resolver ciertos enigmas. No olvidéis tener en cuenta que los seres vivos no son los únicos enemigos de **TOMB RAIDER**, ya que hemos encontrado trampas que nos recuerdan mucho a **PRINCE OF PERSIA**. Saltos ajustados en los que es necesario agarrarse del borde de un precipicio, huecos con cuchillas afiladas o zonas con el suelo más inseguro que el piso de **De Lúcar**. En resumen, lo necesario para traer de cabeza al más pintado y tenerle pegado días enteros a la pantalla si realmente quiere saber cuál es el destino de Lara al final de esta epopeya. Los que no hayan tenido noticias de **TOMB RAIDER** podrán pensar que todo esto que he contado ya ha aparecido antes en otros juegos, pero lo que nunca habrán visto es un despliegue técnico como el del título que ocupa este reportaje. Un



Los leones están hambrientos y las costillas de Lara pueden ser un plato muy apetitoso.

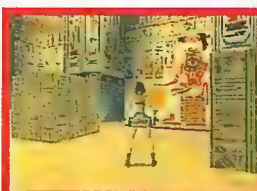
NIVEL 10



CITY OF KHAMOON

Ahora os encontraréis en el antiguo Egipto. Panteras negra y momias se suman a enemigos conocidos.

NIVEL 11



OBELISK OF KHAMOON

Cuando lleguéis a la sala con el estanque, tenéis que conseguir bajar los cuatro puentes de la columna y conseguir los 4 objetos que abren la puerta sellada bajo el agua.

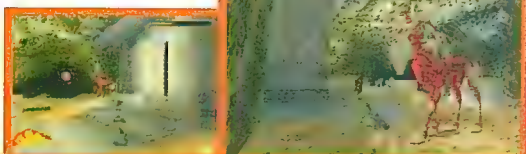
NIVEL 12



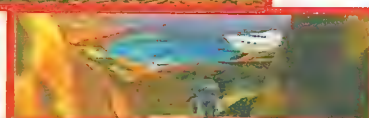
SANCTUARY OF THE SCION

Un gigantesco escenario, con una esfinge inmensa, sirve de marco para que Lara deambule por las alturas infestadas por enemigos alados.

NIVEL 13



Ciudadán, ciudadano. En TOMB RAIDER hasta las piedras pueden cobrar vida. Y si no, que se le pregunte a Lara, que estaba deleitándose con esta maravillosa escultura y, ZAS, se transformó en un ser descarnado con más mala leche y más persistente que los reporteros del OMD.



NATLA'S MINES

Lo primero, recuperar las armas ocultas en una caseta suspendida en el techo y después, salir.

LOS CUATREROS

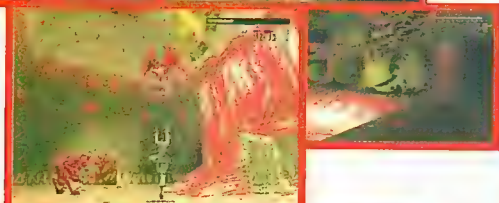
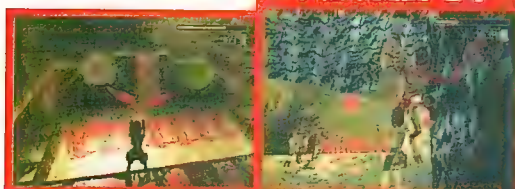


Nos enfocamos de interior: no
 defendemos de exteriorización: en
 ninguna celebración del mundo
 Son como una Poesía

entorno tridimensional donde las rutinas que mueven el escenario consiguen una suavidad de desplazamiento única, incluso mejorando lo visto en la versión para **Saturn**. Un catálogo de texturas impresionante que dotan de un realismo y una belleza gráfica de alucina a todos los escenarios del juego. Y para colmo, un apartado musical de cine que irá marcando con melodías orquestadas los momentos cumbres de la aventura. Lástima que en este aspecto no hayan incluido algún tema más de acompañamiento, porque no nos hubiera importado lo más mínimo disfrutar de un acompañamiento sonoro de tanta calidad mientras nuestras manos guían a la bella Lara a un final incierto y apasionante.

R. DREAMER

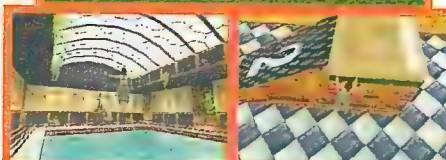
NIVEL 14



ATLANTIS

Este es el penúltimo nivel del juego. La cosa va en serio y habrá que medir cada paso si no queréis terminar con vuestro huesos en la tumba.

ENTRENAMIENTO



Es recomendable, antes de salir por esos mundos de Dios, darse un gorbico por la casa de Lara y aprovechar todos los anillugos de su gimnasio. De este forma, podréis aprender con soltura todas y cada una de las habilidades que esta preciosidad atesora.



MEGAS	1000000
JUGADORES	2
VIDAS	10
FASES	10
CONTINUACIONES	1000000
PASSWORDS	10
ARRANCAR PARTIDA	1000000

GRAFICOS

1. The first step is to identify the problem. This involves understanding the current situation and the goals that need to be achieved.

93

MUSICA

1. The first step is to identify the problem. This involves understanding the current situation and the goals that need to be achieved.

92

SONIDO FX

[illegible]

91

JUGABILIDAD

Die erste Phase der Entwicklung ist die Phase der

94

93

GLOBAL

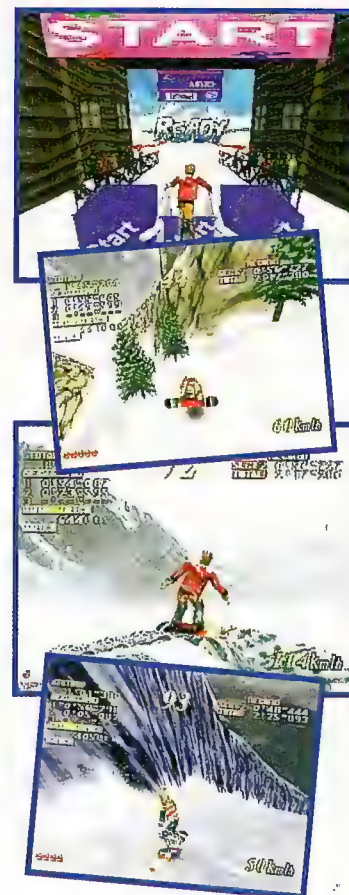
Elidos va a conse-

COOLBOARDERS

Aunque para muchos un simulador de snowboard puede resultar cuando menos chocante, COOLBOARDERS tiene todas las cualidades para convertirse en una de las grandes recomendaciones para estas navidades.



UN JU



Los que más o menos vayáis siguiendo mis comentarios, sabréis de sobra mi predilección por los juegos eminentemente jugables, dejando en un segundo plano los artificios técnicos con que esté dotado el programa aunque, por supuesto, nunca estén de más. Por esa razón siempre os he recomendado juegos como BUST A MOVE 2, WORMS o RIDGE RACER y SEGA RALLY, juegos que os mantendrán pegaditos a la pantalla aunque por ejemplo los dos primeros, no son prodigios de virtuosismo gráfico. COOLBOARDERS pertenece a este selecto club de juegos, contando con una estructura de juego y



un entorno de jugabilidad que sin duda os hará acostaros a altas horas de la madrugada en más de una ocasión. Respecto a los cuatro ejemplos que os he mentado antes, este programa tiene más nexos de unión con el RIDGE y el RALLY, ya que además de ser increíblemente adictivo, también cuenta con una programación a la altura de la consola que lo alberga. Como si de un juego de coches se tratara, disponemos de tres circuitos en los que deberemos completar una serie de requisitos para poder superarlos. Estos son tiempo, puntuación de saltos y una puntuación media que atiende a ambos aspectos. Cuando logremos completar los tres apartados en los tres circui-

PLAYSTATION

a fondo



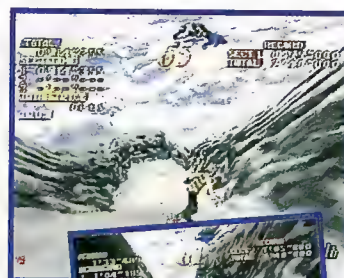
DEPORTIVO

EGO DE COOLTO

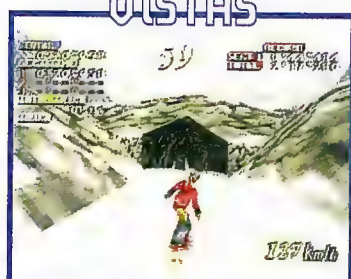
REPLAY



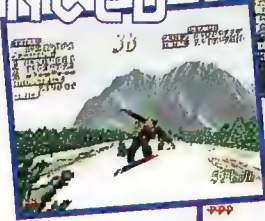
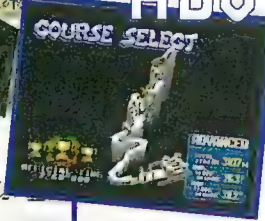
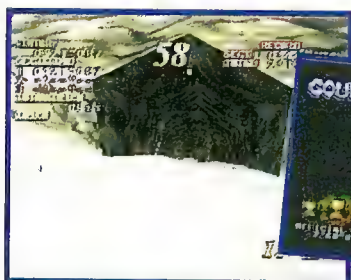
COURSE SELECT



VISTAS



ADVANCED



COURSE SELECT



NOVICE



tos se nos propondrá un cuarto recorrido para superar, además de añadirse tres nuevas tablas a las inicialmente disponibles. En cuanto a opciones, podremos, además de elegir tabla según nuestras habilidades, seleccionar el sexo del competidor y su indumentaria. También podremos grabar la repetición de nuestras mejores carreras y, por último, activar un *ghost mode* (al más puro estilo SUPER MARIO KART) con el que podremos competir frente a nuestros mejores tiempos. Un juego entretenido, muy bien hecho y, sobre todo, increíblemente adictivo que más de una noche os dejará sin dormir.

THE SCOPE

COOLBOYDEES
RACING
SNOWBOYDEES

START
OPTIONS

© 1996 UEP SYSTEMS. ALL RIGHTS RESERVED

SONY GAMES FOR ENTERTAINMENT

USE SYSTEMS

- MEGAS CD ROM
- JUGADORES 1
- VIDAS 1
- FASES 3+1 CIRCULOS
- CONTINUACIONES INFINITAS
- PASSWORDS NO
- GRABAR PARTIDA MEMORY BACK

GRAFICOS

Realismo impresionante en las imágenes, gráficos detallados, efectos de sonido impresionantes y todo ello en un juego muy divertido.

89

MUSICA

El sonido es muy bueno, los efectos de sonido son muy buenos y los efectos de sonido son muy buenos.

86

SONIDO FX

El sonido es muy bueno, los efectos de sonido son muy buenos y los efectos de sonido son muy buenos.

85

JUGABILIDAD

Uno de los juegos que durante estas navidades os harán pasar un momento muy divertido.

92

90

GLOBAL

Este juego es uno de los mejores que he jugado en mi vida.

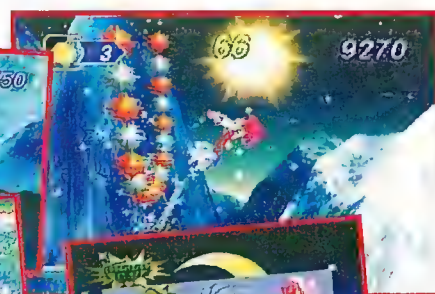
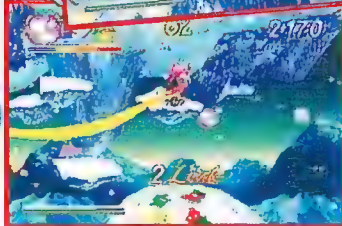
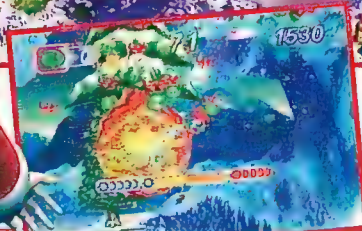
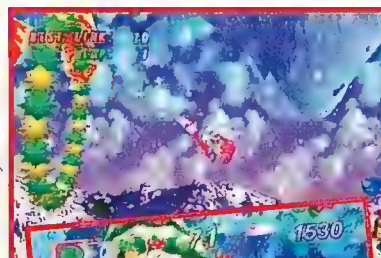
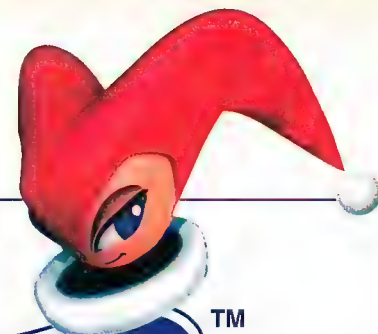
El juego es muy divertido y los efectos de sonido son muy buenos. El juego es muy divertido y los efectos de sonido son muy buenos.

El juego es muy divertido y los efectos de sonido son muy buenos. El juego es muy divertido y los efectos de sonido son muy buenos.

Selección

Christmas NIGHTS™

into dreams...



Un Santa Claus con ojos rasgados

Dicen que las locuras son propias de genios, por eso no debe extrañarnos que al creador de SONIC, Yuji Naka, se le haya ocurrido programar un juego para regalar a los poseedores de Saturn. El nombre de esta sorpresa es **CHRISTMAS NIGHTS**. La ciudad de Twin Seeds está inundada del espíritu navideño, la gente recorre las calles arriba y abajo en busca del regalo perfecto. Entre este tumulto encontramos a dos viejos conocidos, se trata de Claris y Elliot, que pasean juntos cogidos de la mano. Hay algo que llama la atención de nuestros amigos, la torre de Twin Seeds, que se encuentra completamente decorada como si fuera un gigantesco árbol de Navidad... Pero algo falta sobre ella, parece que la estrella que decora todo buen abeto festivo, desapareció. En lo alto de la torre los chicos ven algo que solamente ellos son capaces de ver, es Nights, que con una señal les indica, «venid, necesito vuestra ayuda». Este

S A T U R N

a fondo



ARCADE

S o r p r e s a

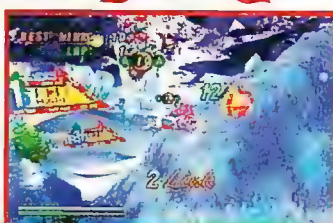
Goods



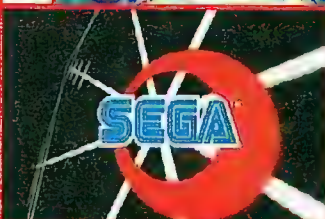
Karaoke



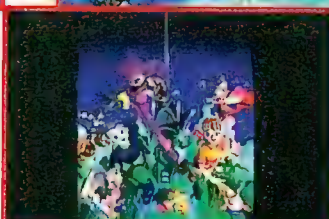
Link



Melody Box



Movie

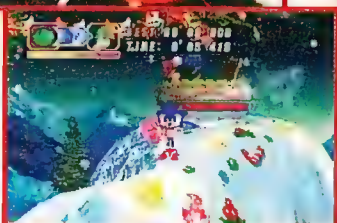


Museum

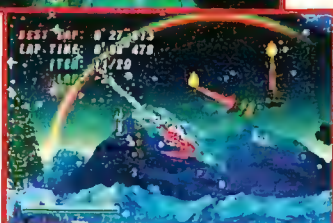
Nightopian



Sonic



Time



es, a grandes rasgos, el argumento del compacto que nos ocupa, pero eso es lo de menos, lo importante es que podremos disfrutar de dos niveles creados especialmente para la ocasión. Para terminar el juego, lo único que deberemos hacer es superar estos niveles y acabar con la serpiente dos veces, para recuperar la estrella. Lo que más os sorprenderá son los múltiples detalles navideños que incluye el juego, desde las nevadas colinas, hasta las guirnaldas y el Jingle Bells. Cada vez que terminemos el juego, podremos abrir uno o varios regalos, aunque el contenido de éstos no os los pensamos desvelar, pero si queréis alguna pista, mirad las pantallas. Aparte de esto, encontraréis muchas más sorpresas, pero si os digo las que son, ya no serían sorpresas. Una única pista, hay cosas que dependen del reloj de vuestra Saturn. Si conseguís este juego, tendréis una Feliz Navidad mas que asegurada.

THE PUNISHER

4x1



MEGAS

JUGADORES

VIDAS

FASES

CONTINUACIONES

PASSWORDS

GRABAR PARTIDA

GRÁFICOS

En un NIGHTS ya estábamos acostumbrados a los gráficos, pero en este juego se pone en un nivel navideño.

94

MÚSICA

Nuevas versiones de temas clásicos de Sega, como el Jingle Bells o el tema de los dinosaurios.

95

SONIDO FX

Los mismos sonidos del juego original, además de algunos nuevos que contribuyen a crear una gran atmósfera.

90

JUGABILIDAD

A pesar de ser un juego de acción, la jugabilidad es muy buena, con muchos trucos y combos.

92

93 GLOBAL

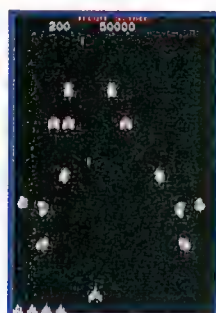
CHRISTMAS NIGHTS es el juego de un genial creador de juegos llamado Fuji Naka, un delirio gracias al cual podemos disfrutar de uno de los mejores regalos que ninguna compañía hizo jamás a sus usuarios. Este juego es el mejor regalo que no se puede comprar, pero que se puede conseguir si se juega.



GAPLUS



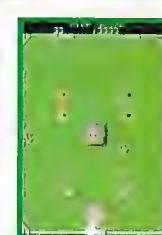
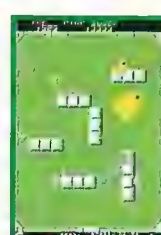
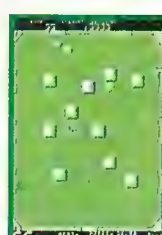
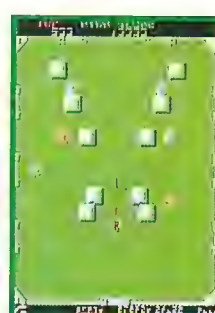
Aparece en 1984 como secuela de GALAXIAN y GALAGA. Los enemigos mejoran sus rutinas.



GROBDA



También aparece en 1984. Sus protagonistas son los famosos tanques del XEVIIOUS.



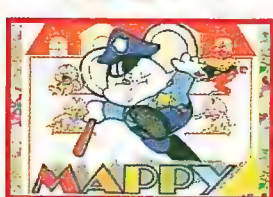
NAMCO, 2 JUEGOS, 6

La segunda entrega de los clásicos de Namco es ya toda una realidad en nuestro país. Tras la excelente acogida que recibieron los POLE POSITION, PAC-MAN y compañía, Sony España ha decidido continuar con la fiebre de los clásicos que se ha desatado en los últimos

meses. De los seis juegos que completan esta recopilación debemos destacar XEVIIOUS, uno de los shoot'em-up que más éxito cosecharon en la década de los ochenta y que, además, fue versionado para infinidad de plataformas. Otro título, por lo menos curioso, es DRAGON BUSTER, que como sus propios creadores indican, era uno de los pri-



MAPPY



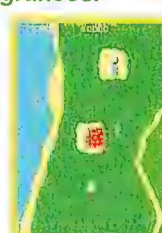
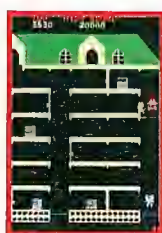
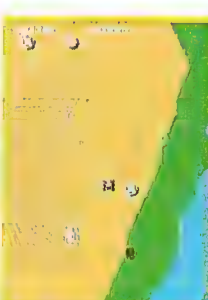
En 1983 Namco crea MAPPY, un sencillo pero adictivo juego de plataformas.



XEVIIOUS



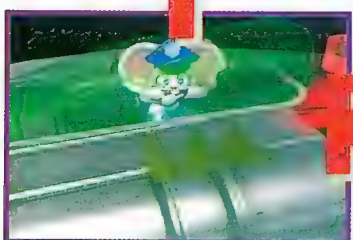
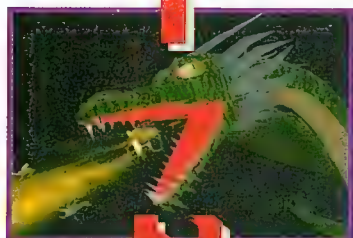
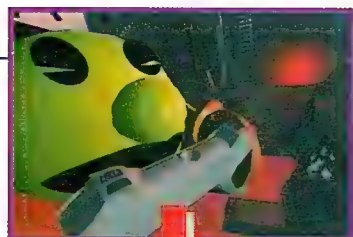
Es una de las joyas de Namco. Vió la luz en 1983 y aportaba unos cuidados gráficos.



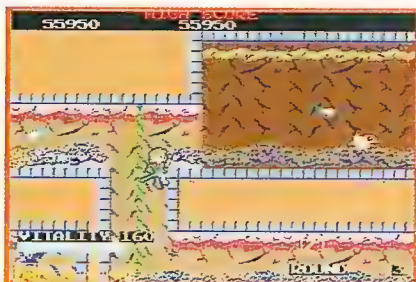
PLAYSTATION

a fondo

CLASICOS



DRAGON BUSTER



Un curioso action RPG que apareció en 1985. Buenos gráficos y un sistema de juego bastante más sencillo de lo que aparenta.



NAMCOMUSEUM.



MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	6 JUEGOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GUARDAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

Los gráficos de este juego son muy buenos para su época. El juego es muy divertido y tiene un sistema de juego muy sencillo.

85

MUSICA

La música de este juego es muy buena. Tiene un estilo muy clásico y es muy divertida.

85

SONIDO FX

El sonido de este juego es muy bueno. Tiene un estilo muy clásico y es muy divertido.

85

JUGABILIDAD

El juego es muy divertido y tiene un sistema de juego muy sencillo. Es muy fácil de jugar y es muy divertido.

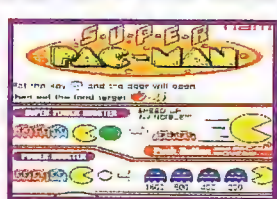
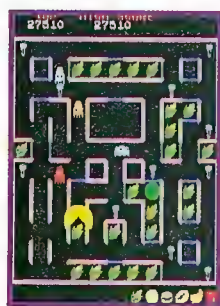
90

87

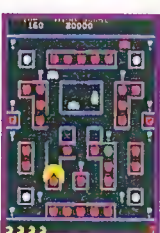
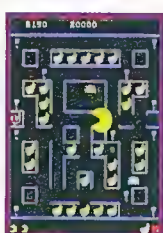
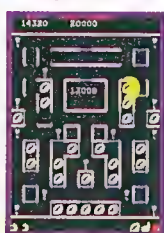
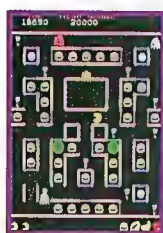
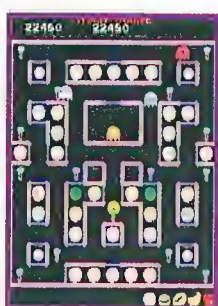
GLOBAL

Este juego es muy bueno. Tiene un estilo muy clásico y es muy divertido. Es muy fácil de jugar y es muy divertido.

SUPER PAC-MAN



Es el sucesor de PAC-MAN y MS. PAC-MAN. Aparece en 1982 y aporta varias novedades.

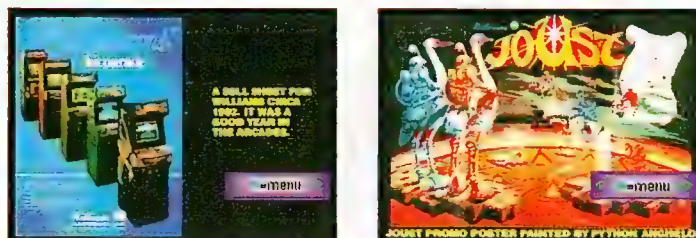


meros action RPG que aparecía en coin-op. Ambos títulos destacan por encima de GALPLUS (segunda parte de GALAGA), SUPER PAC-MAN (un curioso PAC-MAN) y MAPPY (un simpático juego de plataformas que también cosecho un cierto éxito). De GROBDA poco podemos decir, sólo que, aunque gráficamente no sea ninguna maravilla, es de lo más divertido que viene con esta recopilación. Por supuesto, no hace falta que digamos que todas las versiones son copias exactas de las placas originales, así que... a disfrutar con la historia.

J. C. MAYERICK



MEDIA GALLERY



RETORNO AL PASADO

Una feroz fiebre ha invadido a las principales compañías productoras de videojuegos. Se ve que alguien descubrió que todo lo relacionado con la historia del videojuego contaba con un gan-

pañía que hoy nos ocupa, Williams, pretende hacer exactamente lo mismo, a pesar de que sus viejas glorias no sean tan laureadas como las de la compañía nipona. En esta primera entrega (que no se sabe si será la última)

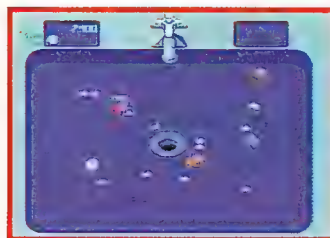
encontraremos los clásicos DEFENDER (en sus dos entregas) así como el no menos conocido ROBOTRON. JOUST, ese extraño arcade de plataformas, completa, junto a BUBBLES y SINISTAR, una interesante recopilación en la que

ROBOTRON (1982)



cho ciertamente increíble, a tenor de la enfermiza cantidad de recopilaciones que aparecen cada mes para todo tipo de formatos. Namco, por ejemplo, que ya va por su cuarta entrega, es la que se destaca del resto, aunque la

BUBBLES (1982)



VIDEOCLIP



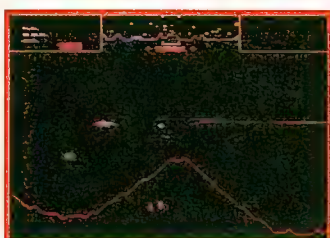
DEFENDER (1980)



además encontraremos todo tipo de fotos, dibujos, storyboards y entrevistas que deseamos. Una buena opción para los usuarios más arcaicos, aunque sin títulos especialmente espectaculares.

J. C. MAYERICK

DEFENDER II (1981)



JOUST (1982)



SINISTAR (1982)



MEGAS	100.000
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	1
CONTINUACIONES	NO
PASSWOROS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

Reproduce fielmente los pobres gráficos que los juegos nos traían por aquellos años. El 80 en este caso es empalme.

80

MUSICA

Suministra recrear los pobres melodías de los arcades originales u, al menos, lo que se conseguía a través de la música.

81

SONIDO FX

De nuevo el mismo. ¿De verdad pensáis que una PSX puede tener problemas para generar los FX originales? Claro que no.

80

JUGABILIDAD

No son los mejores programas de la historia del videojuego, pero sí los mejores de la historia de la jugabilidad.

83

82

GLOBAL

Si esta recopilación no es excesivamente brillante, no es por culpa de sus protagonistas. Sin embargo, que se vea la historia de los videojuegos en un solo juego es algo que no se puede negar. El juego es una joya que merece la pena jugarla.

La verdad de la ciencia sólo tiene una cara

Thomas Alba Edison



Hay revistas que ofrecen conjeturas; otras revelaciones a medias. Algunas sólo las entienden los que las hacen y las hay para los que no llegan. Sólo **CONOCER** apuesta cada mes por la pura verdad de la ciencia. **CONOCER** aborda los temas con rigor y con la extensión suficiente para que la revista resulte siempre completa y amena. Los últimos descubrimientos, los avances y lo que invade la actualidad de nuestro tiempo. Tecnología, comunicaciones, multimedia, salud, alimentación, historia, medio ambiente y todas las áreas de información que te interesan están cada mes en **CONOCER**.



necesitas
CONOCER
el mundo en que vives
para vivir mejor

NUMERO DE ENERO
¡YA A LA VENTA!

Una publicación mensual de Ediciones Reunidas/Grupo Zeta

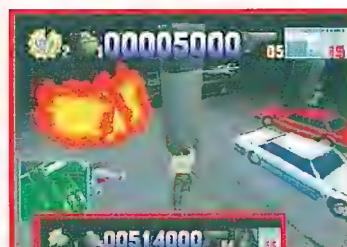
JUNGLA DE CRISTAL

LA TRILOGÍA

A pesar del empeño de los programadores en destrozarse un juego casi perfecto por las inexplicables mermas gráficas, Saturn se dispone a recibir uno de los juegos más divertidos de la temporada.



Las diferencias entre las versiones de Saturn y PSX son patentes en estas pantallas.



DIE HARD



La conversión que todos los usuarios de Saturn esperaban por fin cayó en nuestras manos, y no podemos ocultar una cierta decepción del trabajo realizado por el equipo encargado de esta conversión. Primero, os daremos las malas noticias. Los gráficos no tienen nada que ver con el original. Las texturas son toscas y pixeladas, y además algunos de sus gráficos están completamente cuadrículados. La velocidad del juego es algo inferior a la de PlayStation, y sufre cuantiosas y escandalosas ralentizaciones. Por si esto fuera poco, las bonitas transparencias y efectos de luz de la anterior

versión, quedan reducidas aquí a un penoso compendio de tramas y patéticos efectos gráficos. Aprovechando la ocasión, os quiero comentar algo sobre las famosas tramas, ya que la incompetencia y vagancia de la mayoría de los programadores que trabajan con Saturn ha logrado crear la creencia popular de que esta consola no puede realizar efectos de transparencia, y nada más lejos de la realidad. En una entrevista realizada por una publicación inglesa a The Dome, los que versionaron WIPEOUT para Saturn, les preguntaron que por qué nadie hacía transparencias en Saturn, a lo que ellos contestaron que en PlayStation estos efectos se

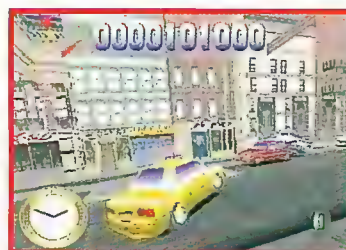
UNA TRAMA AC

SATURN

a fondo



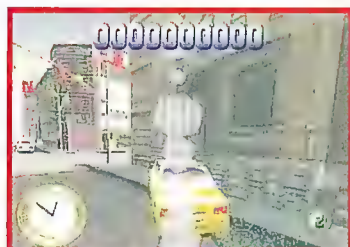
ARCADE



DIE HARD WITH VENGEANCE



TRAMINTRAMAN



La cantidad de tramas presentes llegan a superar cualquier límite permisible.

realizan por *hardware*, mientras que en *Saturn* se hacen por *software*, tardando el doble de tiempo. Claro está, entonces, que si no las hacen, es porque no les da la gana. El resto en **DIE HARD**, gracias a Dios, es igual al original, por lo que la diversión y la jugabilidad permanece intacta. A pesar de las deficiencias gráficas, **DIE HARD TRILOGY**, sigue siendo genial.

THE PUNISHER

GRAFICOS



A pesar de sus carencias gráficas, este juego sigue siendo una buena opción.



DIE HARDER



RISTALADA

DIE HARD

MEGAS	1.600.000
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	45 (19+8+18)
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

A pesar de contar con unos gráficos...

86

MUSICA

Bastante adecuadas a las situaciones...

90

SONIDO EX

Inmejorable. Sin duda, lo mejor del juego...

92

JUGABILIDAD

El control es perfecto, salvo en la fase de Nueva York...

89

88

GLOBAL

En **DIE HARD TRILOGY**, no podemos destacar al gran trabajo de los programadores...

A pesar de sus deficiencias, sigue siendo un gran juego para disfrutar de todas...

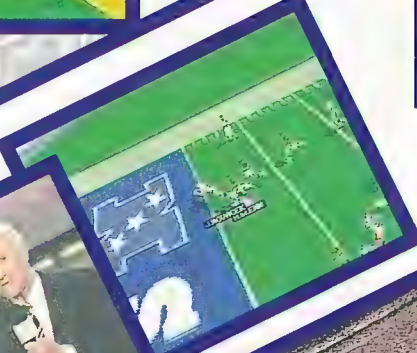
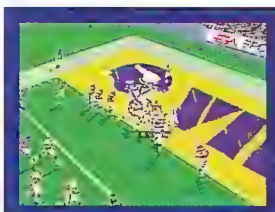
SATURN-PLAYSTATION

a fondo

DEPORTIVO



MADDEN 97



El fútbol americano es una de las clásicas disciplinas deportivas que cuenta con menor número de títulos en los nuevos soportes. Hasta ahora los usuarios de **Saturn** sólo han podido disfrutar de las dos versiones de NFL QUARTERBACK CLUB mientras que los de **PlayStation** han sumado a estos títulos el magnífico NFL GAME DAY. El nuevo lanzamiento de EA constituye una nueva opción y al mismo tiempo sirve para continuar la política de grandes sagas iniciada en las consolas de 16 bits. El sistema de

juego es básicamente el mismo al utilizado en la primera entrega aunque, como suele ser habitual, se ha mejorado considerablemente el aspecto gráfico. En este apartado destacan las 3 perspectivas recogidas mediante 8 cámaras diferentes (2 laterales, 5 reales y 1 isométrica). La supremacía de la vista lateral responde a la concepción tradicional utilizada en toda la saga. La inclusión de 3 comentaristas, uno de ellos el propio **Madden**, es otra de las novedades que, junto a la espectacular **intro**, completan la entrega para **PlayStation** y **Saturn**.

CHIP & CE

ELECTRONIC ARTS INTRODUCE UNA DE SUS GRANDES SAGAS DEPORTIVAS EN LOS 32 BITS. LA MECÁNICA DEL JUEGO ES SIMILAR A LA TRADICIONAL, AUNQUE SE HACEN LAS LÓGICAS MEJORAS TÉCNICAS.



MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	16
VIDAS	1
FASES	2 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

83

MUSICA

80

SONIDO FX

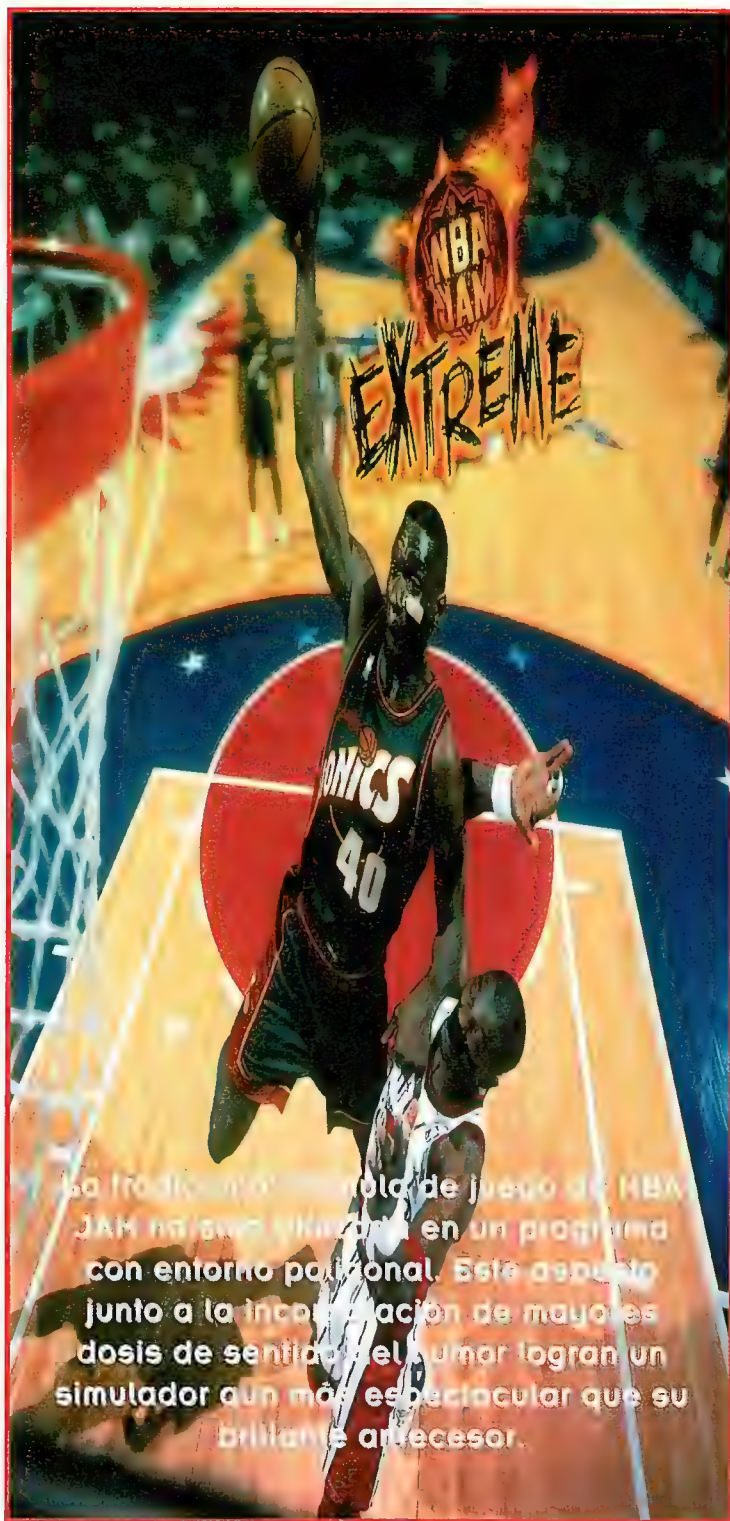
82

JUGABILIDAD

83

83 GLOBAL

MAD in usa



La tradicional fórmula de juego de NBA JAM ha sido utilizada en un programa con entorno personal. Este aspecto junto a la incorporación de mayores dosis de sentido del humor logran un simulador aún más espectacular que su brillante antecesor.

JUEGA CON LA CABEZA



Sobre la jugabilidad de la fórmula de dos contra dos, inicialmente utilizada en ARCH RIVALS, se ha cimentado la saga NBA JAM. La aparición de la segunda parte, NBA JAM TOURNAMENT EDITION, coincidió con la fase de introducción de las consolas de 32 bits en el mercado europeo. De esta forma llegaron hasta nosotros versiones del citado título para *PlayStation*, *Saturn* e incluso para *Mega Drive 32X* amén de las entregas para las consolas más clásicas. La tercera parte de este simulador ha si-

do creada por **Sculptured Software**, que sustituye a **Iguana Entertainment** como colaboradora habitual con **Acclaim**. El nuevo compacto respeta la fórmula de juego de sus antecesores, aunque incorpora importantes novedades desde el punto de vista gráfico. Los protagonistas siguen siendo los equipos de la **NBA**, contando cada uno de ellos con 6 seis jugadores entre los que hay que elegir dos. La única novedad en este apartado, es la incorporación de un turbo adicional, denominado *extreme*, y la eliminación de la modalidad en la que aparecían distintos iconos que permitían



Las novedades incluidas tienen que ver sobre todo con los gráficos.

SATURN-PLAYSTATION

a fondo

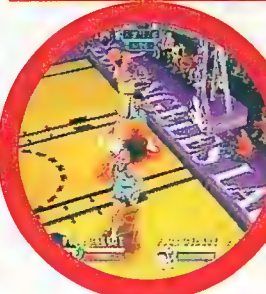
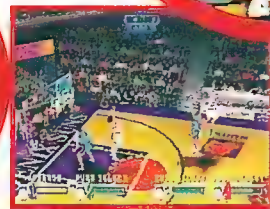
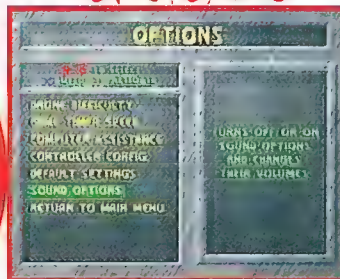
DEPORTIVO



INTRO

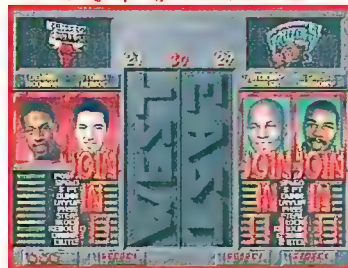


OPCIONES



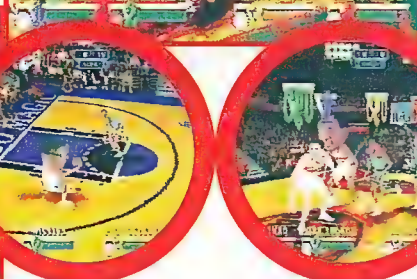
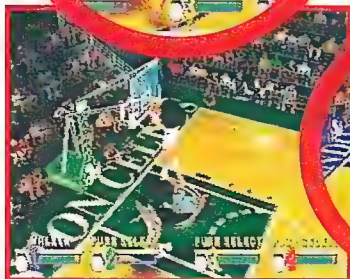
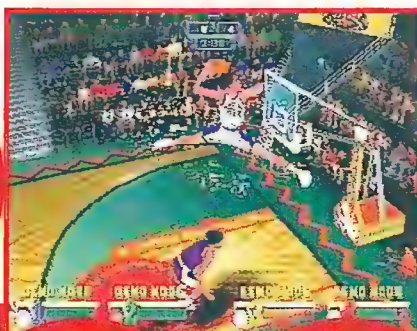
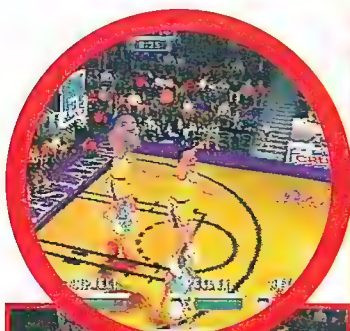
anotar canastas de hasta nueve puntos. En el aspecto gráfico es donde se producen las grandes modificaciones, con la sustitución de los sprites por gráficos poligonales. Además, se cambia la tradicional perspectiva lateral por otra prácticamente isométrica, que sólo se modifica en las repeticiones automáticas ofrecidas después de algunas canastas. La jugabilidad se mantiene intacta, adap-

JUGADORES



tando el aspecto gráfico a las nuevas tendencias, e incluye situaciones cómicas como transformar el balón en un ladrillo cuando el lanzamiento es nefasto, o aumentar descomunalmente el tamaño de las cabezas. En resumen, un nuevo NBA JAM que sin duda satisfará a todos los amantes de esta hilarante y espectacular saga.

CHIP & CE



SCULPTURED SOFTWARE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	1 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	103
GRABAR PARTIDA	50

GRAFICOS

El aspecto gráfico constituye la novedad más importante. Se han sustituido los sprites por un entorno vectorial acorcionado.

90

MUSICA

Las melodías incluidas llenan un canchero, no exento de calidad. En ellas se recoge el espíritu de la NBA.

86

SONIDO FX

La variedad de los efectos de sonido mejora notablemente el ambiente de los canchos. Los comentarios de los jugadores también están incluidos.

91

JUGABILIDAD

La estructura de juego es la misma que en las versiones de la Sega Saturn y PlayStation. El juego es muy divertido y fácil de aprender.

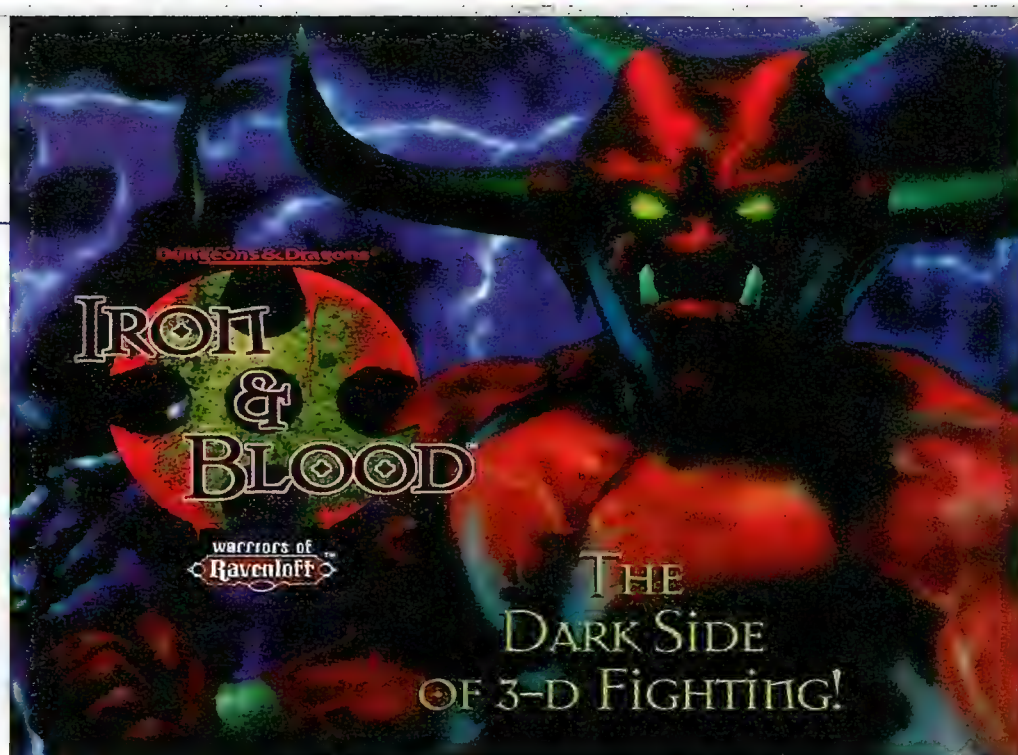
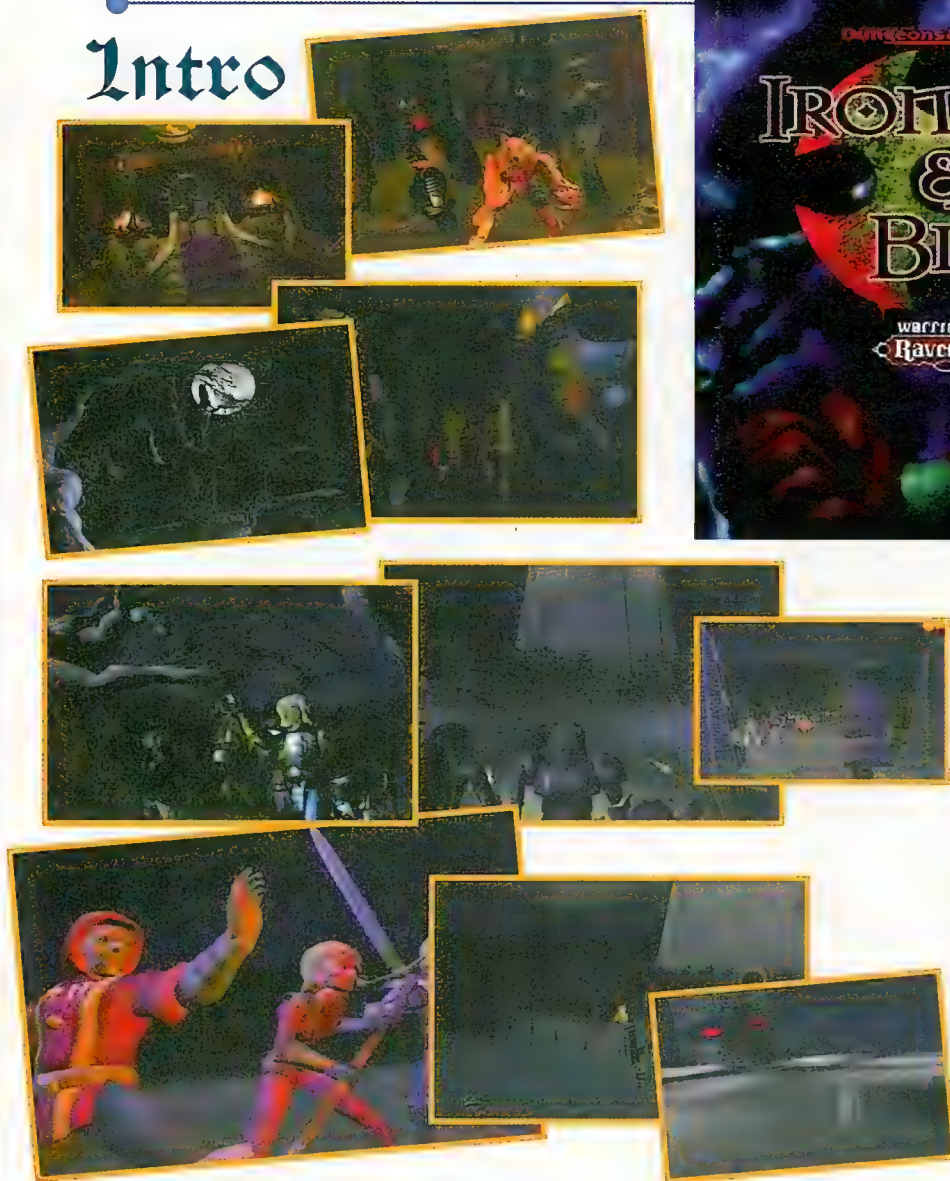
90

90

GLOBAL

El juego está diseñado para ser muy divertido y fácil de aprender. La estructura de juego es la misma que en las versiones de la Sega Saturn y PlayStation. El juego es muy divertido y fácil de aprender.

Intro



Desde la aparición en el mercado de las consolas de 32 bits, se está convirtiendo en una condición indispensable que los juegos de lucha se nos presenten en un entorno 3D salvo contadas excepciones. **IRON & BLOOD** es producto de esta frenética carrera, aunque tened por seguro que no se encontrará en los primeros lugares de la línea de meta. Esto se debe principalmente a que en juegos como **TEKKEN 2** se han implantado una serie de criterios que resultan indispensables para los títulos de este género, como un control total e intuitivo sobre el luchador, la existencia de llaves especiales y de *combos*, y por supuesto, un apartado técnico más que aceptable. Después de esta pequeña charla, diremos que **IRON & BLOOD** cumple el último requisito. El apartado gráfico del juego es bueno y llega a ser brillante en la

En la noche

El señor de lo oscuro ha reunido a sus súbditos que, sedientos de sangre, están preparados para la batalla. Mientras en lo más profundo

de los tiempos

del bosque, una delegación de las razas de los justos anda buscando el lugar de donde proceden los vientos de guerra que azotan sus tierras.

La batalla



En la modalidad Campaign tendrás que elegir un grupo de luchadores para enfrentarte a las fuerzas del mal, obtener nuevos poderes y objetos que te ayuden a obtener la victoria final. Este es, sin duda, el modo más entretenido del juego.



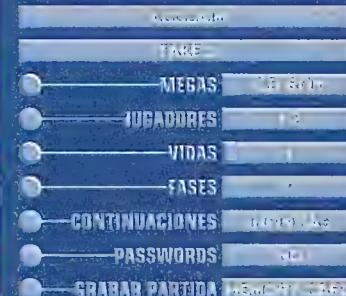
Ten cuidado, si te acercas demasiado a los bordes del campo de batalla recibirás una descarga que te quita energía.

magnífica realización de la *intro* con extraordinarios CG al igual que los finales con los que cuenta el juego. Los fondos de los escenarios se encuentran acordes con el tema en el que se basa **IRON & BLOOD**, un juego de rol de tablero al de la mítica serie **DUNGEONS & DRAGONS**. Sin embargo, en cuanto cogemos el mando y nos ponemos a repartir mandobles a nuestros adversarios, vemos que algo falla. No tenemos un control intuitivo y pleno sobre nuestro personaje, lo que dificulta el aprendizaje de llaves y *combos*, que limita las ganas de investigar para avanzar. **IRON & BLOOD** cuenta con tres modalidades de juego, una de ellas llamada *Campaign*, que sigue el patrón de un juego de rol, ya que al ganar un combate obtendremos diferentes premios, poderes mágicos, la posibilidad de traer seres del más allá o un mayor conocimiento de las ciencias antiguas (golpes especiales). **I & B** es un *beat'em-up* peculiar, con ciertos argumentos válidos, pero que los puristas de este género no apreciarán en su justa medida.

R. DREAMER



En el modo versus podrás escoger tu luchador entre los veinte integrantes de las fuerzas del bien y del mal.



GRÁFICOS

El juego cuenta con una gran variedad de escenarios y personajes, lo que le da un toque muy interesante. Los gráficos son buenos, pero no destacan por nada en particular.

83

MÚSICA

La música es bastante buena, pero no destaca por nada en particular. Los efectos de sonido son buenos, pero no destacan por nada en particular.

81

SONIDO FX

Los efectos de sonido son buenos, pero no destacan por nada en particular. Los efectos de sonido son buenos, pero no destacan por nada en particular.

79

JUGABILIDAD

El juego es bastante divertido, pero no destaca por nada en particular. La jugabilidad es buena, pero no destaca por nada en particular.

80

81

GLOBAL

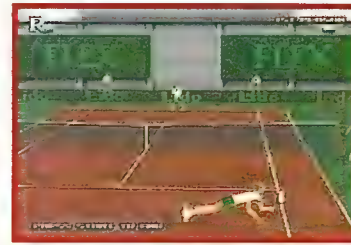
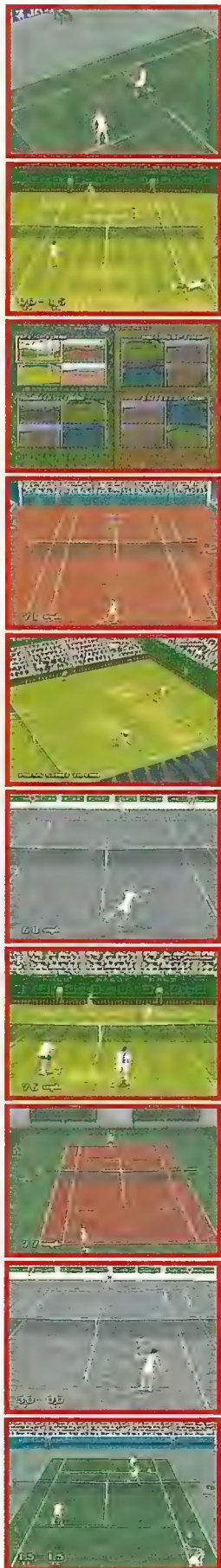
El juego es bastante divertido, pero no destaca por nada en particular. La jugabilidad es buena, pero no destaca por nada en particular.

La bola NO entró

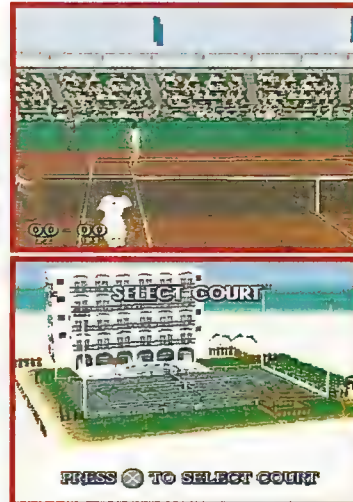
EL TENIS VUELVE A SU CORTE MAS CLASICO CON UN SOBRIO PROGRAMA POLIGONAL CON EL QUE OCEAN VUELVE A PROBAR

SUERTE DESPUES DEL POWER SERVE. UNA ALTERNATIVA A LA LINEA MARCADA POR SMASH COURT.

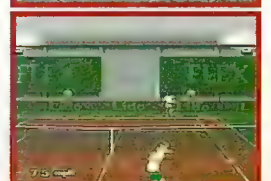
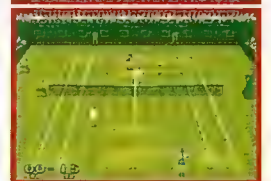
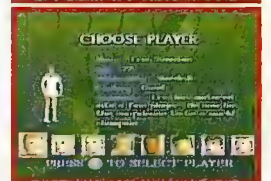
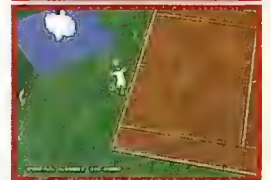
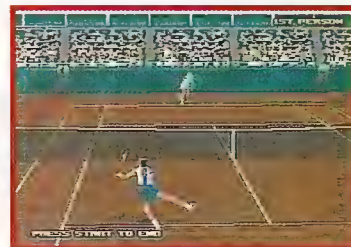
BREAK
POINT



Después de dos lanzamientos iniciales para los 32 bits (POWER SERVE y VIRTUAL OPEN TENNIS) el deporte de la raqueta ha tenido una larga fase de letargo. Sin embargo, en los últimos meses, el tenis ha resurgido de sus cenizas con títulos como SMASH COURT, DAVIS CUP o SAMPRAS EXTREME



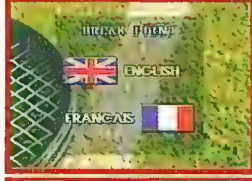
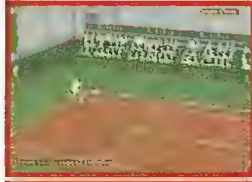
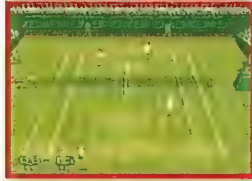
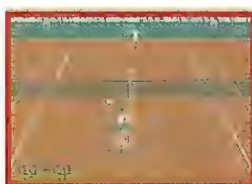
TENNIS. El nuevo compacto de Ocean, segundo de esta compañía para 32 bits tras POWER SERVE, se une a esta impresionante oleada de simuladores volviendo a recuperar la concepción clásica que ha tenido tradicionalmente esta disciplina deportiva. En este sentido los 9



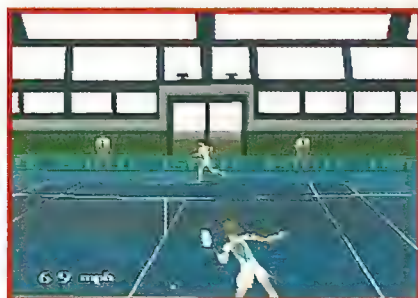
SATURN-PLAYSTATION

a fondo

DEPORTIVO



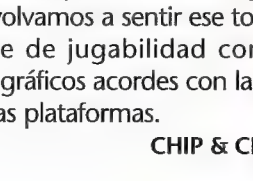
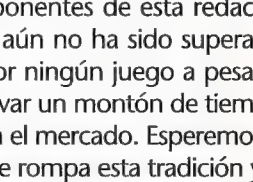
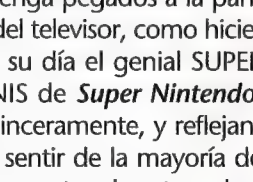
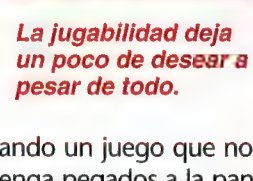
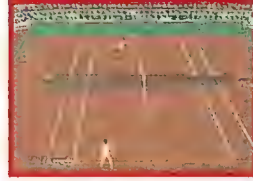
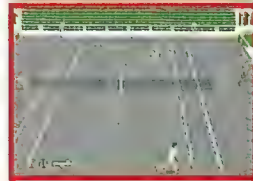
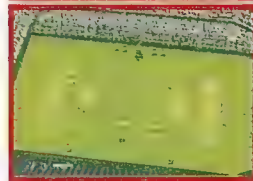
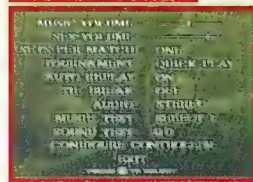
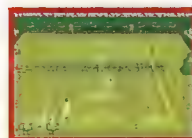
tenistas, representados con gráficos poligonales, tienen unas proporciones normales y los escenarios reflejan las típicas pistas de tenis. En la oferta visual se incluyen tres cámaras, (una recoge la pista completa, otra sigue al jugador y la última frontal mucho más cercana) todas ellas bajo la perspectiva real. Sin embargo, en los partidos de dobles únicamente están disponibles las dos primeras cámaras citadas. La mayor espectacularidad se muestra en las repeticiones, en las que se amplía el número de ángulos aunque no se llega a la borrachera visual del primer programa de tenis creado por Ocean. El mayor defecto del programa es la escasez de golpes



posibles, que hacen al juego más monótono de lo habitual. También sorprende la utilización de *passwords* en un momento en el que la práctica totalidad de compañías han optado por la posibilidad de grabar los partidos. La música y los efectos de sonido son simples comparsas en un programa correcto técnicamente, pero al que le falta la chispa de otros simuladores centrados en esta apasionante disciplina deportiva. A pesar del aluvión de títulos deportivos inspirados en esta temática, todavía seguimos

esperando un juego que nos mantenga pegados a la pantalla del televisor, como hiciera en su día el genial SUPER TENNIS de *Super Nintendo*, que sinceramente, y reflejando el sentir de la mayoría de componentes de esta redacción, aún no ha sido superado por ningún juego a pesar de llevar un montón de tiempo en el mercado. Esperemos que se rompa esta tradición y que volvamos a sentir ese torrente de jugabilidad con unos gráficos acordes con las nuevas plataformas.

CHIP & CE



La jugabilidad deja un poco de desear a pesar de todo.

MEJAS

JUGADORES

VIDAS

FASES

CONTINUACIONES

PASSWORDS

GRABAR PARTIDA

GRAFICOS

85

MUSICA

81

SONIDO EX

82

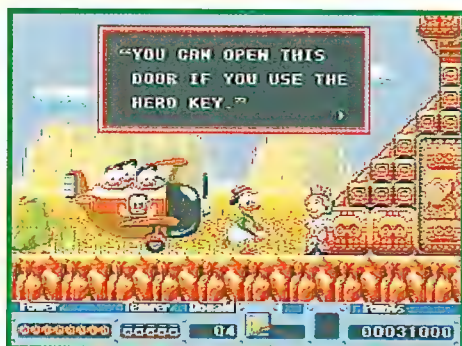
JUGABILIDAD

80

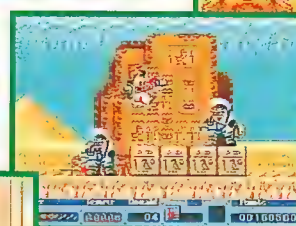
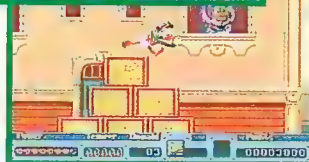
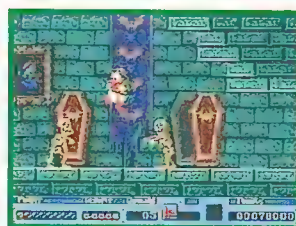
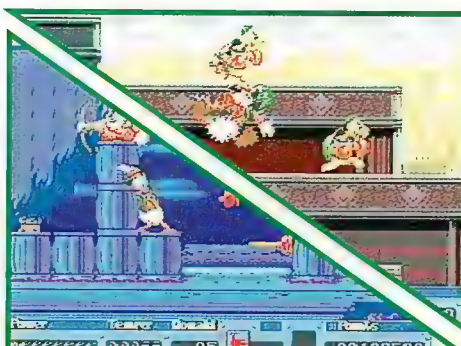
82 GLOBAL



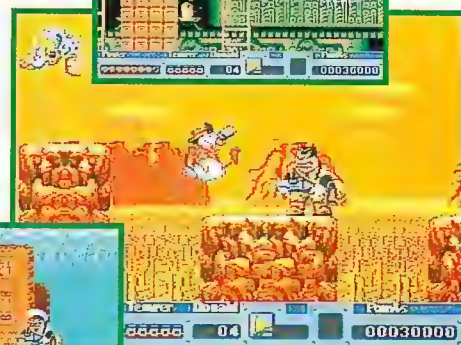
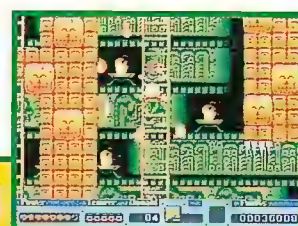
EN UNOS TIEMPOS EN LOS QUE MEGA DRIVE HA PERDIDO TODO EL PROTAGONISMO, ES UN BUEN MOMENTO PARA ECHAR UN VISTAZO ATRÁS A AQUELLOS AÑOS EN LOS QUE LA BESTIA NEGRA DE SEGA ERA LA CONSOLA MÁS DESEADA, Y SUS JUEGOS IMPRESIONANTES DESPLIEGUES DE JUGABILIDAD Y SENSACIONALES GRÁFICOS. QUACKSHOT Y CASTLE OF ILLUSION SON BUEN PRUEBA DE ELLO.



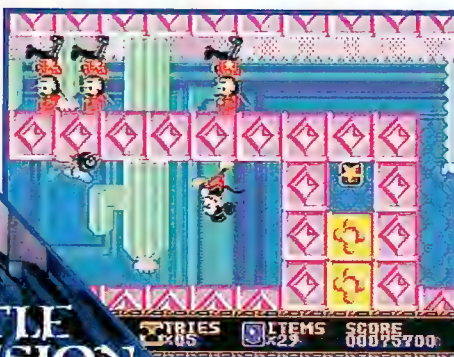
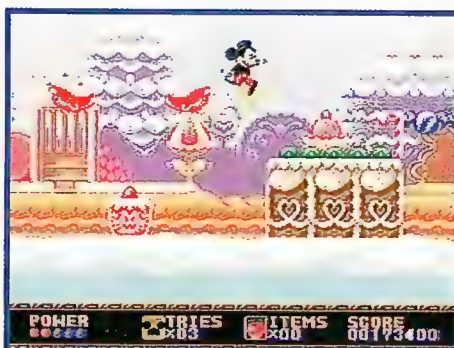
Producido en 1992, **QUACKSHOT** nos presenta las andanzas arqueológicas del pato Donald a través de todo el globo, en busca del legendario tesoro del Rey Garuzia. Con apariciones estelares de otras estrellas del universo **Disney**, como los sobrinos de Donald, Goofy o Ungenio Tarconi, **QUACKSHOT** combina a la perfección plataformas con gotas de aventura, en uno de los mejores juegos que se recuerdan del fantástico y tristemente olvidado catálogo de **MD**.



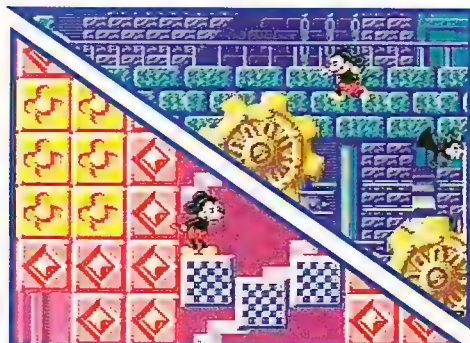
Desatascador en mano, Donald es la variante palmipeda de Indiana Jones.



UNA PAREJA MU



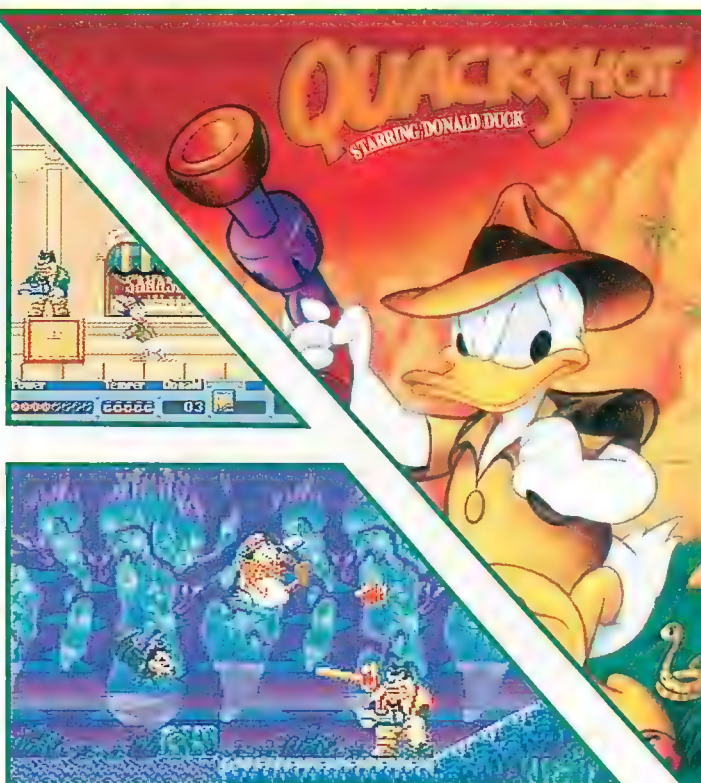
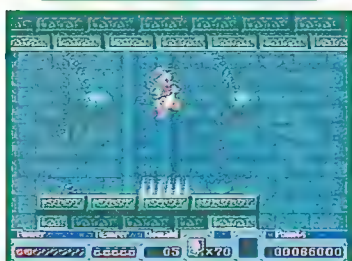
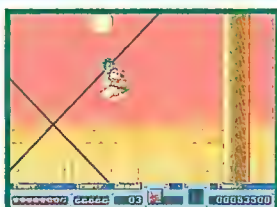
El primer gran clásico **Disney** en aparecer en **Mega Drive**, su lanzamiento en 1990 provocó toda una revolución en el mundillo especializado por sus sensacionales gráficos y su gran jugabilidad. Nunca otro juego de plataformas de **MD**, con la honrosa excepción del primer **SONIC**, ha alcanzado las cotas de calidad de este juego, que tuvo su secuela en **WORLD OF ILLUSION**. Sólo por este juego merece la pena adquirir este cartucho.



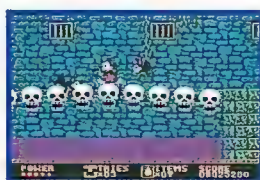
MEGA DRIVE

a fondo

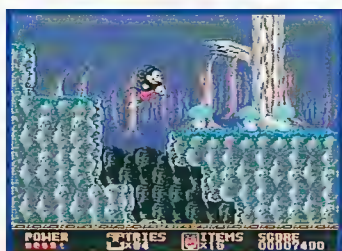
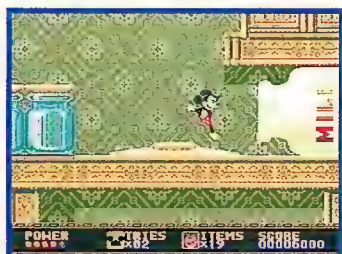
PLATAFORMAS



Y ANIMADA



Los gráficos y la jugabilidad de **CASTLE OF ILLUSION** superan con creces a los lanzamientos actuales de Mega Drive.



THE DISNEY COLLECTION
MICKEY AND DONALD

CASTLE OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE
QUACK SHOT
STARRING DONALD DUCK

USE A PAD TO MAKE A SELECTION
PRESS START TO PLAY THE GAME

- MEGAS
- JUGADORES
- VIDAS
- FASES
- CONTINUACIONES
- PASSWORDS
- GUARDAR PARTIDA

GRÁFICOS 92

MÚSICA 91

SONIDO FX 85

JUGABILIDAD 93

93 GLOBAL

UN PASADO PRES

Eran otros tiempos, tiempos en los que las compañías preferían estar dos años realizando un juego para asegurarse de su calidad. A esta época corresponde la recopilación que nos ocupa, la cuarta que realiza Sega, tras su serie de *mega games*, incluida usualmente con sus consolas. **SEGA CLASSIC COLLECTION** es un compendio de cuatro de los mejores juegos de la compañía, y cada una esta ahí por un motivo propio. **ALTERED BEAST** es el primer juego que se programó para *Mega Drive*, procedente de una recreativa que no era nada del otro mundo. La versión de 16 bits nos dejó a todos boquiabiertos, teniendo en cuenta que era el primer cartucho que veíamos en una consola de 16 bits. Nos sorprendieron sus entonces soberbias di-

ALEX KIDD

84

GLOBAL

Una de las características de este juego es la gran variedad de vehículos y objetos que podremos utilizar.

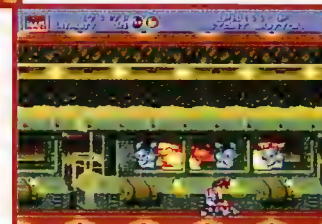
GUNSTAR HEROES

95

GLOBAL



Enemigos monstruosos, rotaciones a gogó, y todo tipo de efectos gráficos que sobrepasaban todo lo visto.



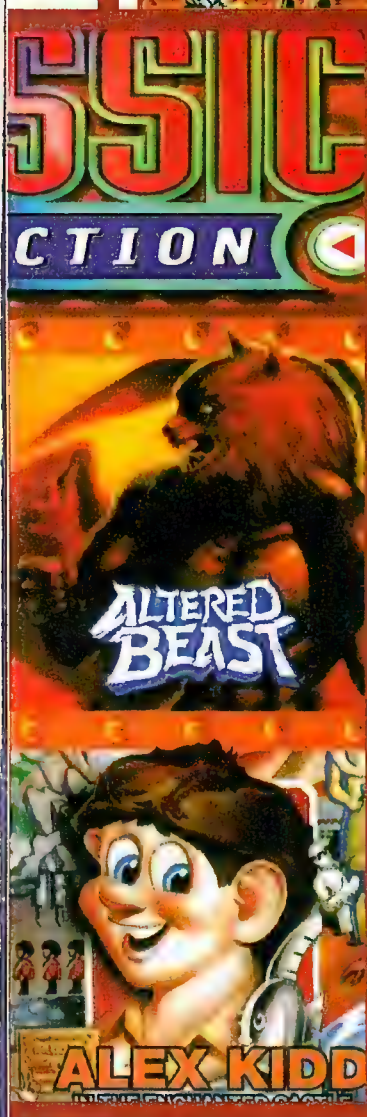
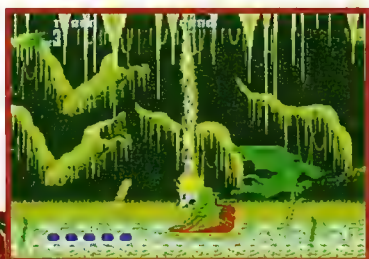
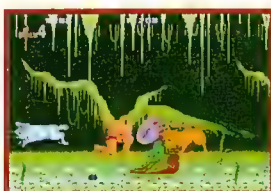
CLAY COLLE

ENTE

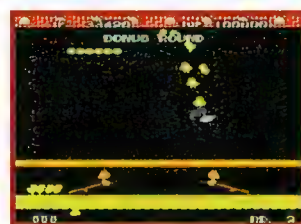
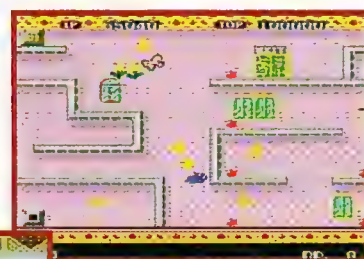
MEGA DRIVE a fondo CLASICOS

En un tiempo en que la fiebre por los clásicos está de moda más que nunca, Sega, una de las compañías que más años lleva en los videojuegos, presenta su primera recopilación de «Golden Oldies».

ALTERED BEAST



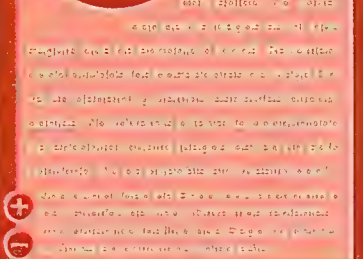
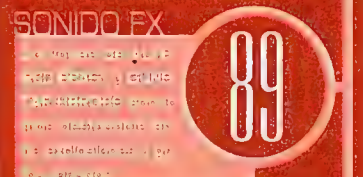
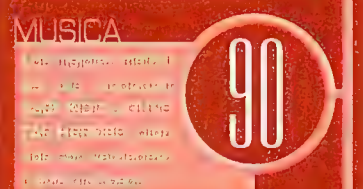
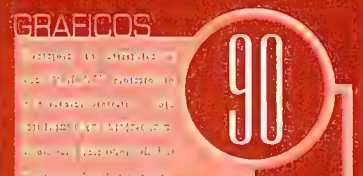
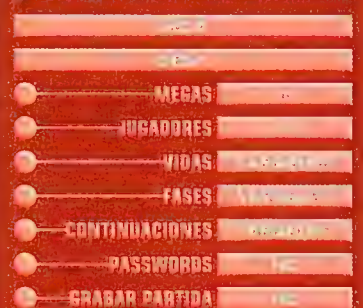
FLICKY



gitalizaciones de voz. **FLICKY** es uno de los juego mas feos gráficamente hablando, pero tambien de los más divertidos y adictivos del pack. **ALEX KIDD** supuso el primer plataformas para esta consola, y se trataba de una adaptacion bastante libre de un antiguo juego de *Master System*, con un

numero de fases muy alto y detalles graciosos. **GUNSTAR HEROES** es el juego con el que todos descubrimos a *Treasure*, y baste decir que se trata de una obra maestra para la historia. Si aún tienes *Mega Drive*, es tu deber ir a por este cartucho.

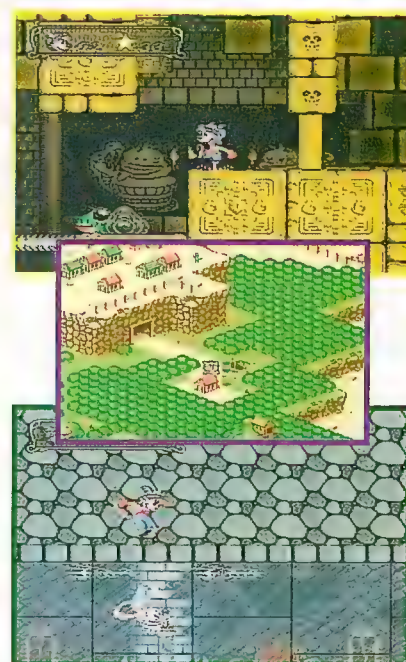
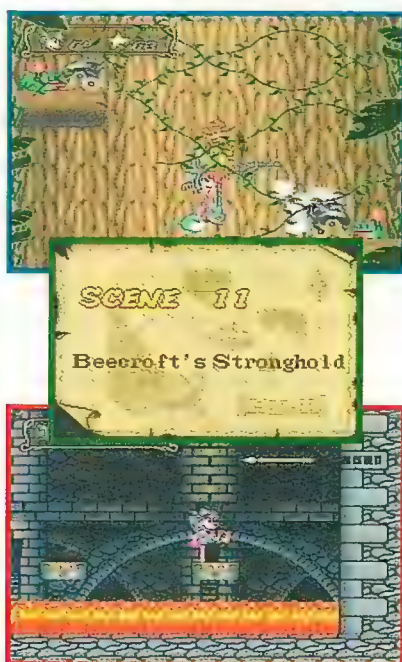
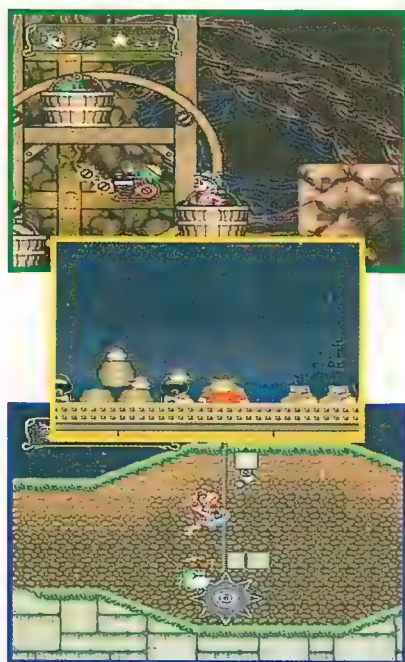
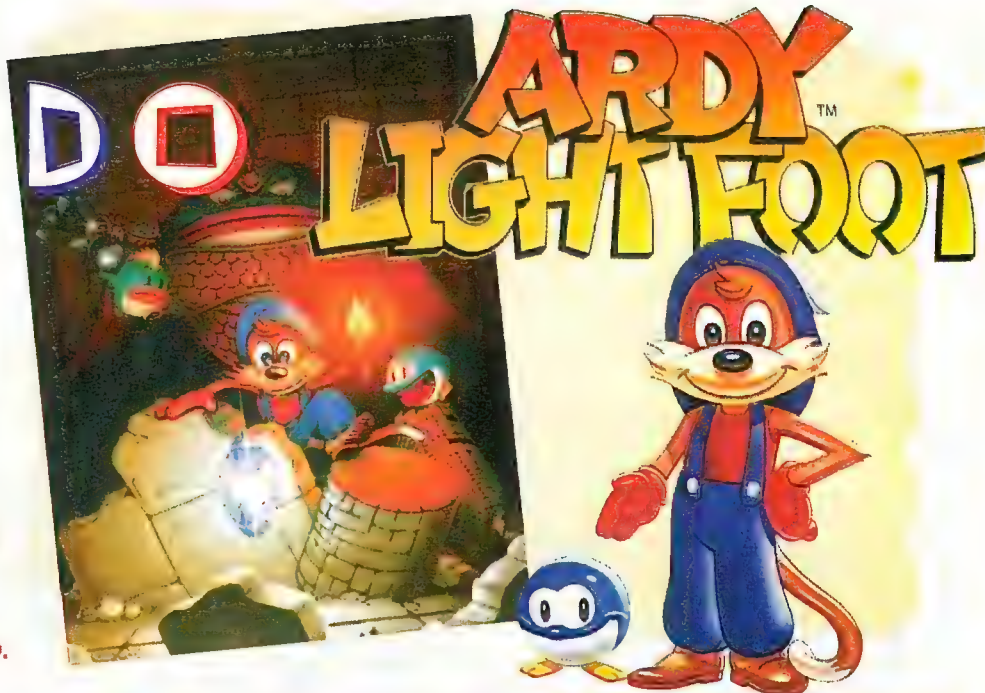
THE PUNISHER



PISANDO ARDY LIGHTFOOT

FUERTE

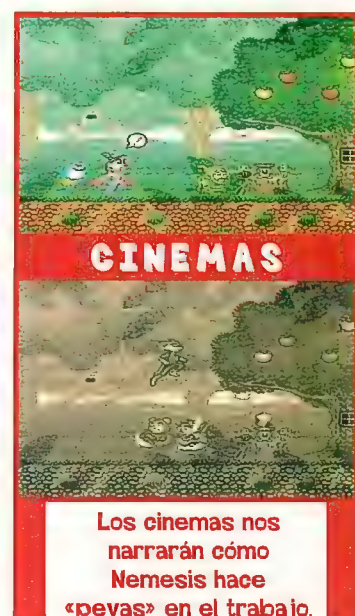
Con la llegada de la Navidad, el mercado de los 16 bits se ha visto reactivado de una forma temporal pero intensa. Esperemos que con el nuevo año se mantenga esta situación algún tiempo.



El sistema de Passwords es realmente estúpido y poco práctico.

Si ya es cada vez más extraño que aparezcan juegos para la 16 bits de Nintendo, más aún lo es que se produzca la avalancha de lanzamientos que se avecina para esta consola. El problema es que, mientras algunos son auténticas joyas (DKC3 sin ir más lejos), otros, como este **ARDY LIGHTFOOT**, no dejan de ser juegos simplemente correctos. A primera vista, y tras jugar con el primero de los niveles del juego, el llamado «Prólogo», **ARDY LIGHTFOOT** puede parecer un juego con poco contenido y, sobre todo, sumamen-

te pobre a nivel gráfico. El caso es que, una vez superado este pseudo-nivel inicial, la cosa da un giro de 180 grados. Los cinemas comenzarán a aparecer ante nosotros, el mapa isométrico (sobre el que no podremos hacer nada) nos mostrará sus bellos gráficos, y los escenarios, sin llegar a cotas excesivamente elevadas, mejorarán de una forma realmente increíble. El control de Ardy es más o menos sencillo, aunque la inercia de éste hará que en más de una ocasión perdamos una valiosa vida. Aún así, **ARDY LIGHTFOOT** no es, para nada, difícil. Es más, con un poco de práctica y un poco de paciencia en la pan-

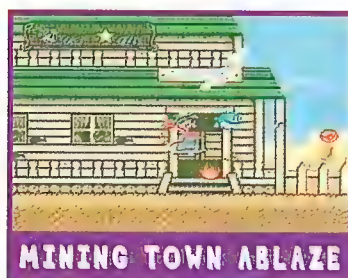


Los cinemas nos narrarán cómo Nemesis hace «peyas» en el trabajo.

SUPER NINTENDO

a fondo

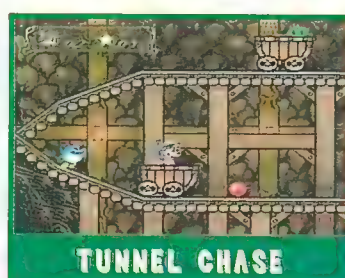
PLATAFORMAS



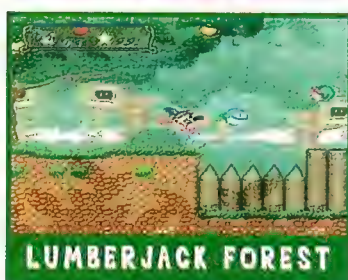
MINING TOWN ABLAZE



GROUNDER'S MINE



TUNNEL CHASE



LUMBERJACK FOREST



GLOBO Y NORMAL

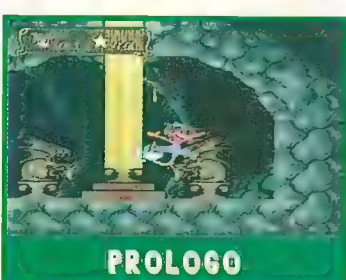
The Punish... ¡perdón!, PEC adoptará estas formas.



EATENI



ANCIENT PYRAMID



PROLOGO



ARDY'S FIRST LEVEL



ROYAL THRONE ROOM

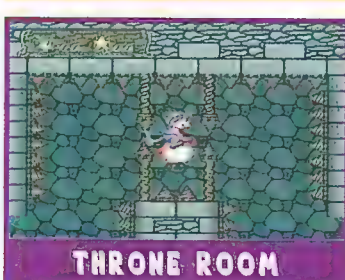


C
H
E
C
K

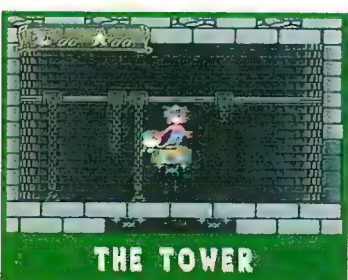


Un cocotazo al check-point nos evitará sufrimientos.

P
O
I
N
T



THRONE ROOM



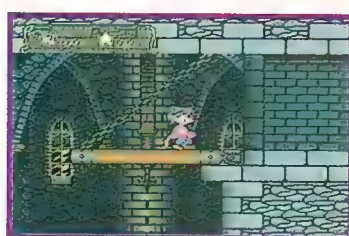
THE TOWER



CATRY'S TREE FOREST



HALL OF MIRRORS



ARDY LIGHTFOOT no es una maravilla a nivel gráfico, pero por lo menos es curioso.

puzzles y juegos (por cierto, la forma de acabar con algunos enemigos como en *Catry's tree forest* es de lo más original que hemos visto).

ARDY LIGHTFOOT es un buen juego que, lógicamente, no puede competir con títulos como DKC3, aunque resulta bastante aceptable.

J. C. MAYERICK



MEGAS	
JUGADORES	
VIDAS	
FASES	
CONTINUACIONES	
PASSWORDS	
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

85

MUSICA

80

SONIDO FX

84

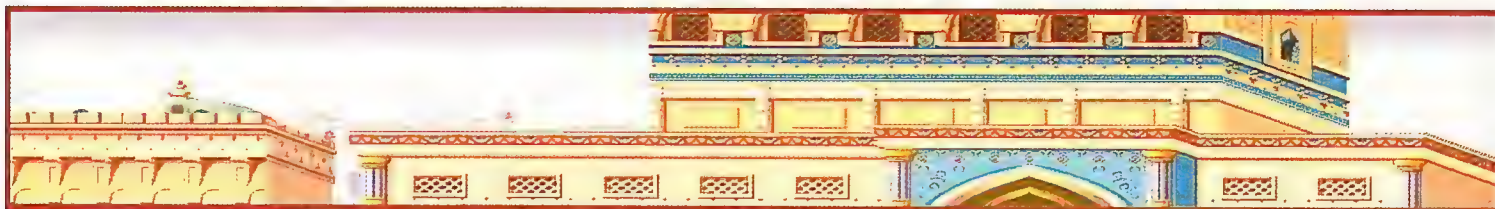
JUGABILIDAD

85

84 GLOBAL

talla de los passwords, no habrá nivel que se nos resista. Sólo nos queda destacar algunos de los efectos gráficos del juego que, como en el nivel *The hall of mirrors*, nos sorprenderán por su buena apariencia. Por último, destacar que cada nivel es completamente diferente al anterior en el desarrollo, introduciendo todo tipo de curiosos

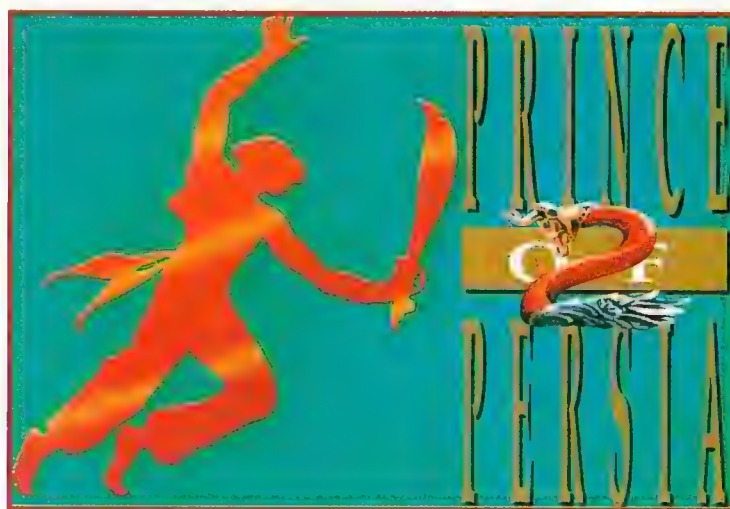
EL PRINCIPE QUE SALI



PRINCE OF PERSIA 2 es como el famoso cuento de la rana que se transformaba en príncipe pero al revés. De un juego que cosechó todo el éxito del mundo hemos pasado a una segunda parte que pasará sin pena ni gloria por Super Nintendo.



Legar y besar el santo es algo que ocurre una sola vez en la vida. Eso es, poco más o menos, lo que le ocurrió a **Jordan Mechner**, creador de este **PRINCE OF PERSIA 2** y, como es de suponer, de la clásica primera parte con la que cosechó un éxito sin precedentes. El problema llegó cuando, tras alcanzar la fama con aquella primera entrega de la saga, el mentado **Mechner** llega a creerse que simplemente con co-



sión PAL que disfrutaremos aquí en **España**, el personaje protagonista se parezca más a una patata viviente que a un príncipe de **Persia** (por aquello del achatamiento que sufre el pobre). Lo que resulta imperdonable es que un juego como éste, en el que el personaje protagonista cuenta con cientos de animaciones, no sea lo suficientemente suave y fluido como era de esperar. Gracias a esto nos encontraremos con que nuestro compañero de aventuras responderá de una forma



locar su nombre al principio del juego está ya todo hecho. Tremendo error. **PRINCE OF PERSIA 2** llegó a alcanzar un cierto éxito en **PC** al ser uno de los primeros juegos para este soporte que utilizaba 256 colores en pantalla. Eso fue hace casi cuatro años, y lo que no es de recibo es que ahora pretendan vendernos la versión **Super Nintendo** de este juego,



primero, cuando ya nadie se acuerda de él, y segundo, cuando su nivel técnico es ciertamente inferior con respecto a la versión **PC** que antes comentábamos. De cualquier forma, sería injusto no reconocer el único aspecto que esta versión conserva del original, que no es otro que el de la realización gráfica. Todo ello a pesar de que en la ver-

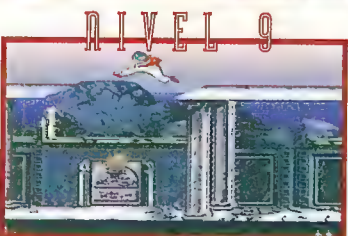
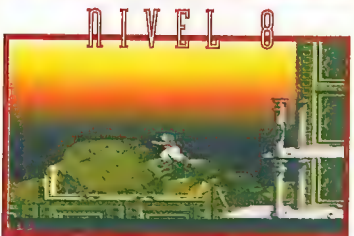
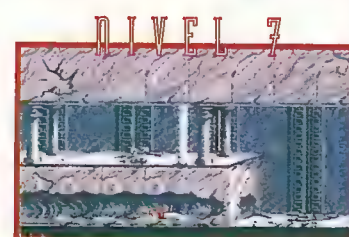
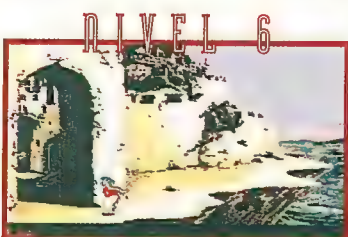


SUPER NINTENDO

a fondo

PLATAFORMAS

O RANA



bastante lamentable a nuestras ordenes, con el consiguiente aumento de dificultad. Y dificultad, desde luego, no le falta a este juego, que para seguir la tradición ha debido de incorporar ciertos elementos que, en

algunas ocasiones, se escapan de toda lógica, como ocurre en la última pantalla de juego.

J. C. MAYERICK



PRINCE OF PERSIA

THE SHADOW & FLAME

MEGAS	10
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	1
PASSWORDS	1
GRABAR PARTIDA	1

GRAFICOS

Los gráficos son muy buenos, con una gran variedad de colores y una gran cantidad de detalles. El juego se desarrolla en un mundo muy rico y detallado, con una gran variedad de escenarios y personajes.

84

MUSICA

La música es muy buena, con una gran variedad de melodías y una gran cantidad de detalles. El juego se desarrolla en un mundo muy rico y detallado, con una gran variedad de escenarios y personajes.

77

SONIDO FX

El sonido es muy bueno, con una gran variedad de efectos y una gran cantidad de detalles. El juego se desarrolla en un mundo muy rico y detallado, con una gran variedad de escenarios y personajes.

76

JUGABILIDAD

La jugabilidad es muy buena, con una gran variedad de acciones y una gran cantidad de detalles. El juego se desarrolla en un mundo muy rico y detallado, con una gran variedad de escenarios y personajes.

78

78

GLOBAL

El juego es muy bueno, con una gran variedad de acciones y una gran cantidad de detalles. El juego se desarrolla en un mundo muy rico y detallado, con una gran variedad de escenarios y personajes.

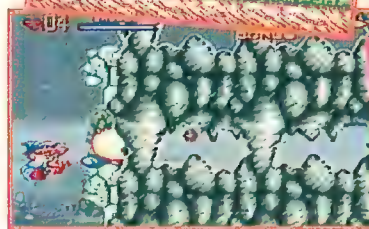
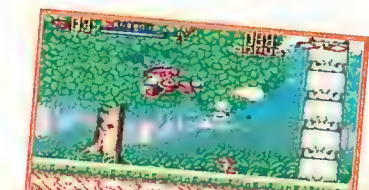


Nada encantador

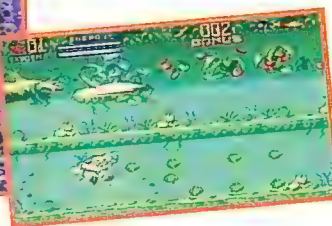
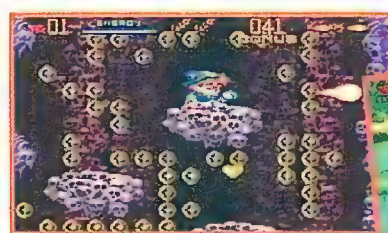
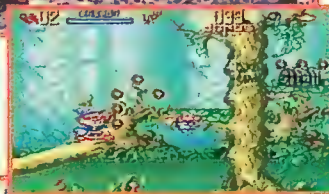
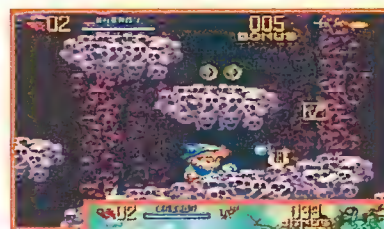
Aduana



En la aduana nos espera The Punisher, al que deberemos entregarle tres espigas que previamente habremos recogido por tierras del continente sudamericano.



Final Bosses



Está claro que con las navidades hasta el más torpe hace negocio. Titus, que ve en estas fechas la que, posiblemente, sea la última temporada en que se puedan vender cartuchos para *Super Nintendo*, ha decidido echar el resto y lanzar todo lo que sus grupos de programación sean capaces de producir (por muy mediocres que sean estos cartuchos). El resultado, como no podía ser de otra forma, es el que hoy tenemos en nuestras manos, un juego como **INCANTATION** que no aporta nada nuevo a lo mucho que ya hemos visto en esta genial consola de 16 bits. Sus coloristas gráficos no pasan del aprobado al repetirse más que los comentarios de Nemesis, y sus niveles, además de escasos, pecan de ser demasiado lineales y poco trabajados (de los *final bosses* ya no hablamos porque sus rutinas son de risa). Lo poco que se salva de este juego son sus músicas (aunque sin demasiados alardes), ya que ni siquiera la presentación del juego ha sido trabajada.

J. C. MAYERICK



MEGAS	
JUGADORES	
VIDAS	
FASES	
CONTINUACIONES	
PASSWORDS	
GRABAR PARTIDA	

GRÁFICOS

80

MÚSICA

83

SONIDO EX

78

JUGABILIDAD

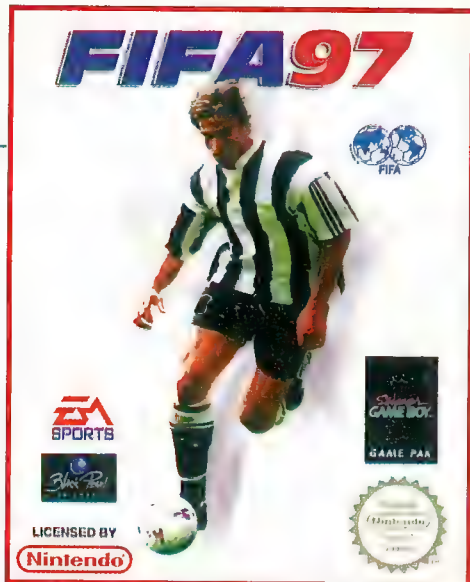
76

79

GLOBAL

SERIA
TERRIBLE
VIVIR SIN
MUSICA.





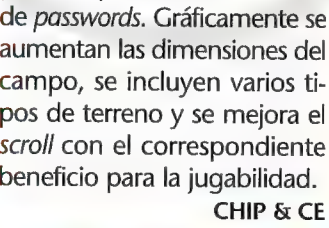
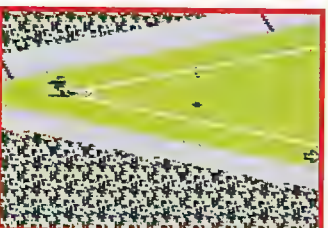
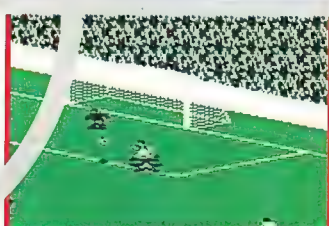
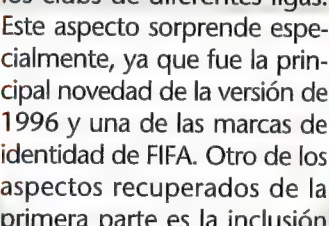
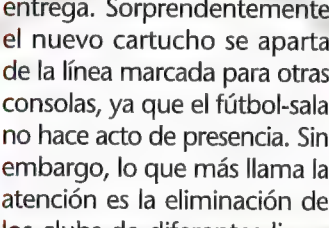
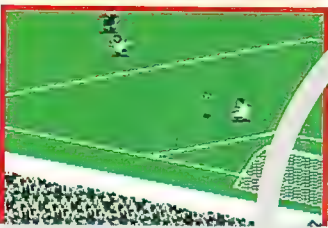
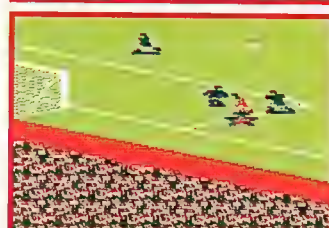
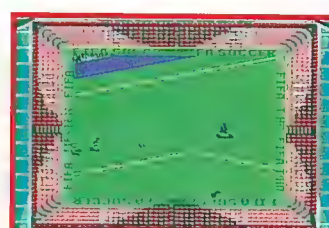
GAME BOY

a fondo

DEPORTIVO

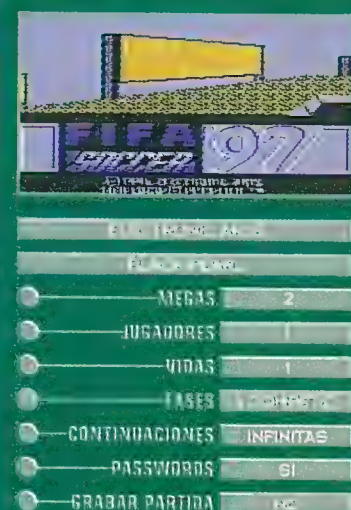
AL PATADON

La tercera entrega de la saga FIFA llega a Game Boy, saliéndose de la línea marcada para la versión del 97 en otros soportes. Su principal aliciente es una leve mejora en la jugabilidad.



En la tercera parte de este título para la portátil de Nintendo, Black Pearl repite colaboración con EA, después de haber sustituido a Malibu en la segunda entrega. Sorprendentemente el nuevo cartucho se aparta de la línea marcada para otras consolas, ya que el fútbol-sala no hace acto de presencia. Sin embargo, lo que más llama la atención es la eliminación de los clubs de diferentes ligas. Este aspecto sorprende especialmente, ya que fue la principal novedad de la versión de 1996 y una de las marcas de identidad de FIFA. Otro de los aspectos recuperados de la primera parte es la inclusión de *passwords*. Gráficamente se aumentan las dimensiones del campo, se incluyen varios tipos de terreno y se mejora el *scroll* con el correspondiente beneficio para la jugabilidad.

CHIP & CE



GRAFICOS

Los gráficos de este juego son muy buenos, especialmente en la versión de Game Boy, ya que se ven muy bien en la pantalla de la consola.

88

MUSICA

La música de este juego es muy buena, especialmente en la versión de Game Boy, ya que se oye muy bien en la pantalla de la consola.

77

SONIDO EX

El sonido de este juego es muy bueno, especialmente en la versión de Game Boy, ya que se oye muy bien en la pantalla de la consola.

77

JUGABILIDAD

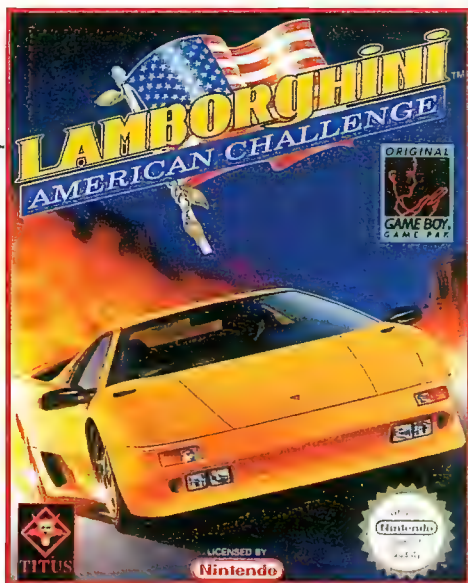
La jugabilidad de este juego es muy buena, especialmente en la versión de Game Boy, ya que se juega muy bien en la pantalla de la consola.

80

80

GLOBAL

Este juego es muy bueno, especialmente en la versión de Game Boy, ya que se juega muy bien en la pantalla de la consola. La jugabilidad es muy buena, especialmente en la versión de Game Boy, ya que se juega muy bien en la pantalla de la consola. El sonido es muy bueno, especialmente en la versión de Game Boy, ya que se oye muy bien en la pantalla de la consola. La música es muy buena, especialmente en la versión de Game Boy, ya que se oye muy bien en la pantalla de la consola. Los gráficos son muy buenos, especialmente en la versión de Game Boy, ya que se ven muy bien en la pantalla de la consola.



GAME BOY

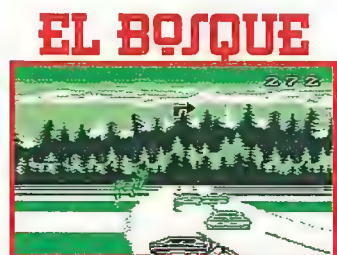
a fondo

CONDUCCION

Lanzar un juego en 1996 cuando lleva programado desde 1993 es una operación arriesgada que SPACO ha querido asumir. No es de extrañar que lo haya hecho, ya que LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE es un juego que merecía ver la luz en España.



No estamos muy acostumbrados a ver alardes técnicos en la portátil de Nintendo, pero STREET RACER hace dos meses, y LAMBORGHINI en éste, nos han vuelto a demostrar que la capacidad de una consola va mucho más allá de lo que



sprites simultáneos (entre coches y decorados), así como un imponente fondo que variará dependiendo del nivel en el que nos encontremos. Esto no tendría ningún mérito de no ser porque el movimiento de la carretera, además de inmejorable, es un prodigio de suavidad. Todo ello, unido a



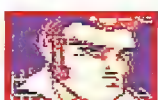
las características técnicas de ésta puedan indicar. En el caso de este LAMBORGHINI nos sorprende aún más, toda vez que el jueguito en cuestión lleva ya más de tres años programado, toda una vida en este mundillo de las consolas. Así, llegaremos a ver en pantalla hasta una decena de



E.E.U.U. no es tan grande como lo pintan en los atlas.

la cantidad de circuitos y personajes que podremos elegir, hacen de LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE un título muy apetecible para los aficionados a los simuladores y las apuestas, que de todo hay en este espléndido juego de Titus.

J. C. MAYERICK



GAMEBORGHINI

LICENSADO BY
Nintendo
© 1993 TITUS

TITUS	
TITUS	
MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	DINERO
FASES	11+
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

Los fondos de los escenarios son muy buenos, aunque el movimiento de la carretera es un prodigio de suavidad.

86

MUSICA

Musica de fondo, que incluye temas de los escenarios, es muy buena, aunque el movimiento de la carretera es un prodigio de suavidad.

84

SONIDO FX

El sonido de los coches es muy bueno, aunque el movimiento de la carretera es un prodigio de suavidad.

81

JUGABILIDAD

El juego tiene este juego es jugabilidad, las apuestas y la carretera es un gran cocktail que Titus nos ha preparado.

91

89 GLOBAL

Distintos estilos de conducción, los escenarios son muy buenos, aunque el movimiento de la carretera es un prodigio de suavidad.

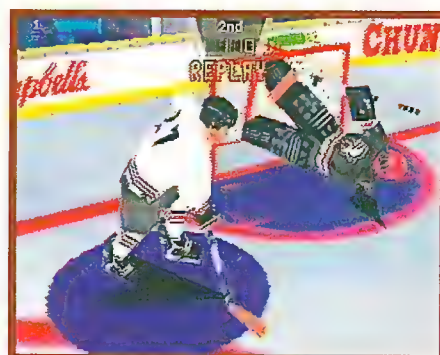
A PIE DE PISTA

UNO DE LOS MOMENTOS MAS ESPERADOS POR LOS AFICIONADOS A LOS JUEGOS DEPORTIVOS HA LLEGADO CON LA PRIMERA APARICION DE ESTE GENERO PARA NINTENDO 64. LA DISCIPLINA ELEGIDA HA SIDO EL HOCKEY SOBRE HIELO, CON UN FABULOSO CARTUCHO QUE TIENE COMO PROTAGONISTA A WAYNE GRETZKY, UN VIEJO CONOCIDO DE LOS USUARIOS DE MEGA DRIVE. LAS CARACTERISTICAS TECNICAS DEL NUEVO SOPORTE DAN UNA MUESTRA DE SUS IMPRESIONANTES POSIBILIDADES EN EL CAMPO DEPORTIVO, EN UN PROGRAMA EN EL QUE PRIMA LA CONCEPCION ARCADE. LA APARICION DE TITULOS SOBRE TENIS, FUTBOL O BALONCESTO HACE PREVER UN FUTURO LLENO DE HORAS DE DIVERSION.

■ J. ITURRIOZ ■

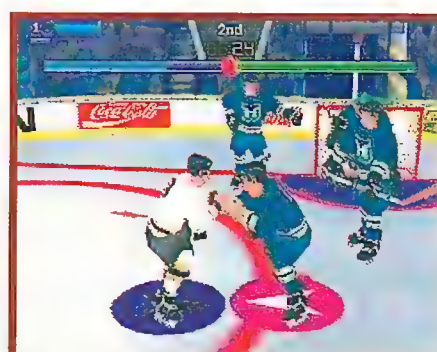
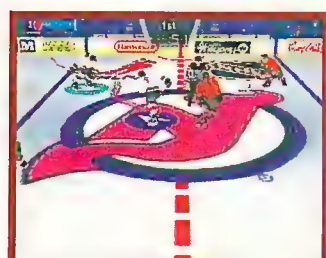
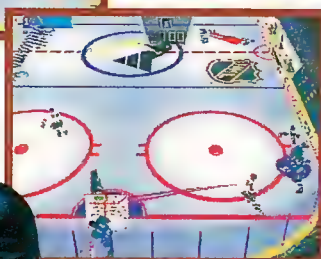
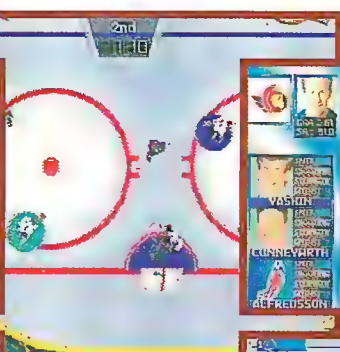
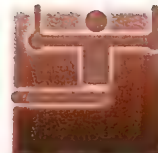


NINTENDO 64

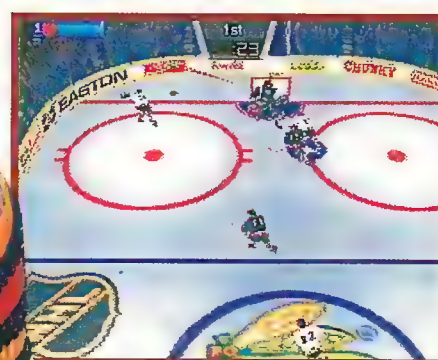
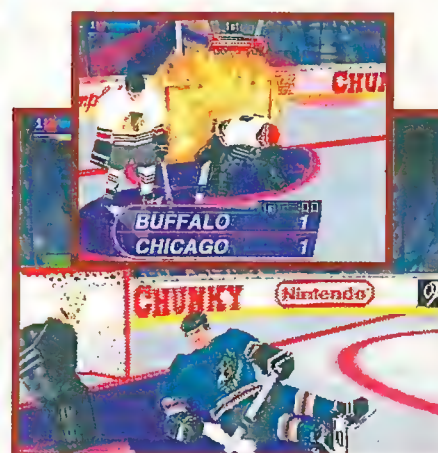


El género deportivo sigue siendo uno de los más populares dentro del mundo del videojuego. Prueba de ello es que entre los primeros lanzamientos de cada soporte siempre ha aparecido algún título sobre una disciplina deportiva. La nueva consola de Nintendo no es una excepción a esta regla, para lo que se ha creado WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY. Sorprende que se haya optado por el hoc-





cisamente el apartado de repeticiones el que mejor permite apreciar la espectacularidad gráfica del juego, aunque la variedad de cámaras desde las que pueden seguirse los partidos cumple perfectamente su misión. La programación de Williams, no demasiado habitual en simuladores deportivos, cumple perfectamente con los objetivos. La variedad de opciones y la presencia de los jugadores de la NHL, ponen la guinda a un sabroso cartucho.



key sobre hielo, ya que, habitualmente se han empleado disciplinas con popularidad en los cinco continentes, como el fútbol o el baloncesto. Otro de los aspectos destacables es la colaboración de Wayne Gretzky, que ya protagonizó un cartucho para Mega Drive hace aproximadamente año y medio. Las posibilidades de esta consola en el terreno de los simuladores deportivos son puestas de manifiesto con una magnífica reproducción gráfica en 3D. Los jugadores y el campo son representados mediante polígonos con texturas y muy detallados, como se aprecia en las repeticiones desde planos muy cortos. Es pre-



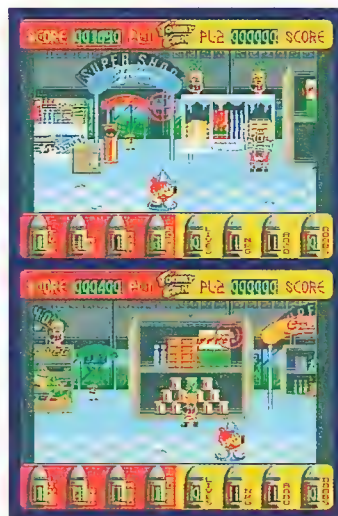
AMIGMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

UN TOMATE ARMADO Y PELIGROSO

Mutation Software, los creadores de juegos tan carismáticos y divertidos como BUG-BASH o DOODLEBUG, preparan tras TIN TOY, su segundo lanzamiento como compañía independiente. Se trata de TOMMY GUN, un arcade en el que controlaremos un to-



K A R G O N

UN PASEO POR EL TERROR OCULTO



En tiempos de DOOM y otros sofisticados arcades en 3D, resulta raro que alguien quiera volver a los viejos estilos de juegos mazmorrescos, pero ACP&TCP se han atrevido a programar KARGON, un sencillo RPG que cuenta con la particularidad de que pueden participar cuatro personas a la vez. Su objetivo no será otro que salir con vida de cada uno de los niveles, enfrentándose a todo tipo de peligros y monstruos de ultratumba.

mate de armas tomar. El juego es una mezcla de OPERATION WOLF y CABAL, pero en versión vegetal. Destaca un gran sentido del humor en las cinco fases que se incluyen en el juego, además de la opción de dos jugadores simultáneos. Si deseáis información sobre éste y otros títulos de Mutation Software, podéis encontrarla en Internet, en www.pureamiga.co.uk.

LLEGA LA COMPETENCIA PARA PC-TASK

Blittersoft y Jim Drew, los creadores de las tarjetas Emplant, han lanzado casi por sorpresa el primer emulador de Pentium por software. Este programa, funciona perfectamente en cualquier Amiga que posea un 68020 o superior, soporta tarjetas gráficas y emula hasta resoluciones de SVGA. Además es el primero que permite ejecutar programas que requieran la tarjeta soundblaster, aunque

TOP TEAM 17

ALIEN BREED

SHOOT'EM-UP • A500, CD32

92

SUPER FROG

PLATAFORMAS • A500, CD32

90

OVERDRIVE

ARCADE • A500, CD32

90

ALIEN BREED 3D

SHOOT'EM-UP • A1200, A400, CD32

90

PROJECT X

SHOOT'EM-UP • A500, CD32

90

NOVEDADES

UROPA 2

Tal como os contamos meses atrás, ya está disponible UROPA 2, una soberbia mezcla de aventura con arcade en 3D. Si tenéis Internet, podéis conseguirlo en Aminet.



BRUTALTENIA

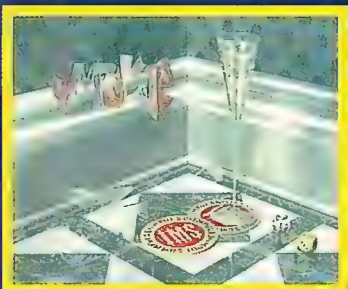
Una carrera frenética en la que controlaremos a una serpiente con muchas ganas de llegar a casa. Un acelerado y divertido arcade que supone el regreso a los clásicos.



DEMO DEL MES

STORM

El grupo Impulze es el responsable de esta genial demo que combina sorprendentes elementos y escenarios renderizados. Lo mejor, la versión de un tema de Mike Oldfield en los títulos.



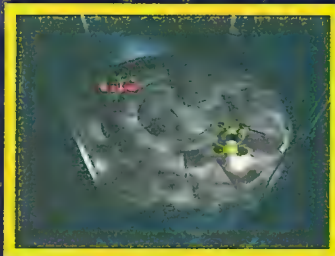
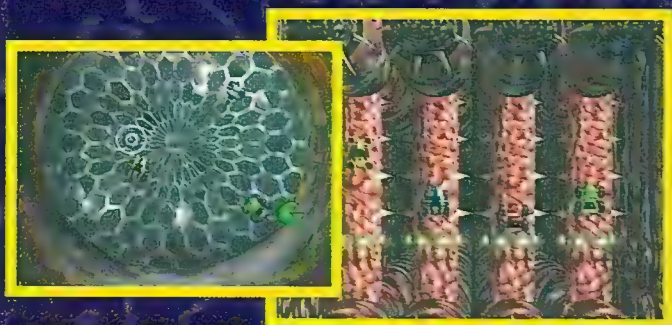
A pesar de nuestra perdida provisional de páginas, este mes tenemos una sección digna de las fechas navideñas, repleta de juegos interesantes y la review de uno de los arcades más completos e impresionantes que jamás vio nuestro ordenador. ¡Felices y «Amigueras» Fiestas!

NOTICIAS



BURNOUT

EL ARCADE MÁS AMBICIOSO DE VULCAN



Convertidos ya en la compañía con mayor número de juegos sólo para Amiga, este mes os presentamos uno de sus juegos más prometedores. Concebido para máquinas AGA con un mínimo de 6 megas de RAM, BURNOUT es un juego de coches que incluye gráficos en Ham 8, músicas con seis canales de sonido, varios coches distintos y la opción para cuatro jugadores simultáneos.

nimo de 6 megas de RAM, BURNOUT es un juego de coches que incluye gráficos en Ham 8, músicas con seis canales de sonido, varios coches distintos y la opción para cuatro jugadores simultáneos.

nas y salvas. Para ello sera necesario controlar las acciones de estos bichos, tan variadas como divertidas que van desde simples saltos hasta vuelos con sofisticados *jetpac*. El juego, como es normal, cuenta con muchísimos niveles y bonitos decorados que combinan algunos impresionantes fondos con múltiples *scroles parallax*. Si queréis echar un vistazo a este juego, tan sólo tenéis que buscarlo en Aminet.



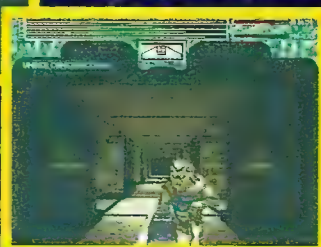
AQUELLOS TRONADOS Y SUS CACHARROS

Stephen Birch ha desarrollado MICROLYTE WARRIOR, un interesante simulador de vuelo con grandes dosis de arcade y estrategia en el que podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos. Nuestro objetivo, derrotar al contrario. Para ello, aparte de nuestro avión, contaremos con un modo de estrategia en el que podremos construir factorías y edificaciones varias, que permitirán una modernización de nuestro armamento y aeroplanos. Además se incluye un editor de escenarios y misiones.

limitado a los 8 bits. La velocidad de emulación depende como es lógico de la velocidad de nuestro procesador. El mes que viene tendréis más noticias de este prometedor y sorprendente PCx.

UN DIVERTIDO RESCATE DE LO MÁS VISCOSO

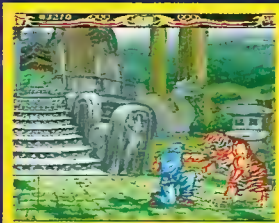
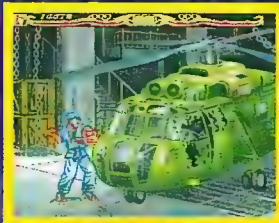
Con no pocas similitudes con el personaje de PUTTY, Austex Software va a darle la última vuelta de tuerca al sistema de juego LEMMINGS. En BLOBZ, seremos los encargados de lograr que unas estúpidas bolas viscosas lleguen a la salida sa-



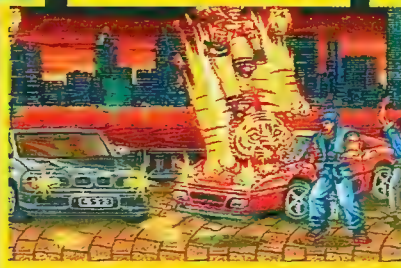
TODA LA VELOCIDAD DEL MEJOR DOOM

Por fin, y para asombro de los más incrédulos, alguien ha desarrollado un DOOM para Amiga, que va tanto o más rápido y suave que el genial arcade de ID, a toda pantalla y sin necesidad de aceleradora. Los autores de dicha proeza son Vulcan, que ni cortos ni perezosos, lo han programado en AMOS. Desde aquí, una vez vista la demo, os podemos asegurar que se mueve como ningún juego de este estilo hasta la fecha. Ahora sólo falta ver el juego terminado del todo.





Después de que grandes juegos como BODY BLOWS, ELFMANIA o MORTAL KOMBAT intentaran fallidamente recrear la atmósfera de los grandes beat'em-up, parecía que éste iba a ser un género tabú en Amiga. Pero la llegada del fenomenal SHADOW FIGHTER ya hacía presagiar un cambio de perspectivas. Light Shock es una pequeña compañía italiana que ha juntado lo mejor de todas las sagas legendarias de SNK en un solo juego. Ellos no tienen ningún problema en reconocer que lo suyo es una copia descarada, pero cuando un arcade tiene la calidad de este FIGHTIN' SPIRIT, poco importa que sea una copia de algo. Los personajes del juego os recordarán a



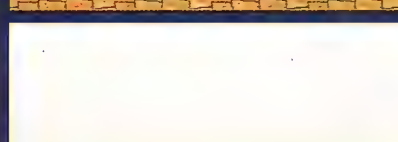
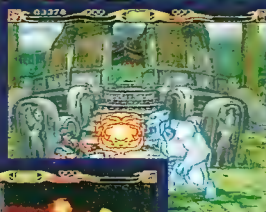
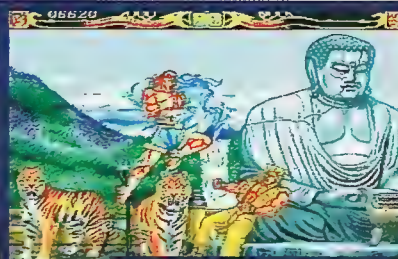
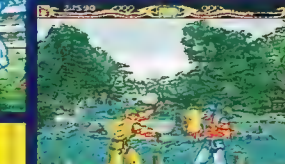
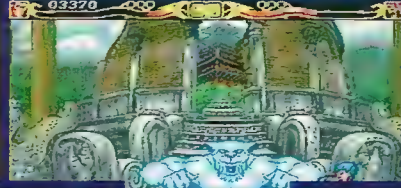
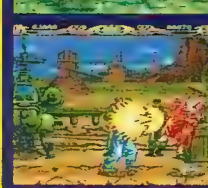
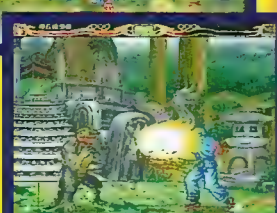
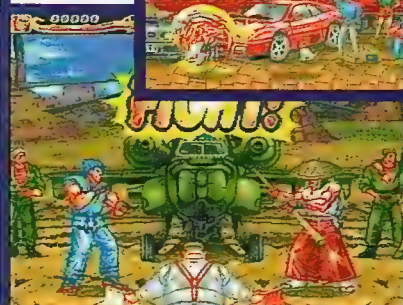
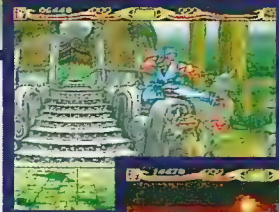
otros tantos de Neo Geo. Así encontraremos a los primos carnales de Ryo Sakazaki, Bob Wilson o Terry Bogard, algunos incluso con sus mismos golpes y magias. La jugabilidad y el control es casi perfecto, y permite la utilización de todo tipo de mandos, incluido el de CD32. El juego estará disponible en versiones para Amiga 500, AGA y CD32. Con mejoras gráficas y sonoras para las versiones AGA y CD. El mejor.

1200	WORK BENCH	3.0
	Nº DISCOS	8
	RAM	2 Mb
	INSTALABLE	SI
94	GRÁFICOS	CLAR.
90	SONIDO	
92	MÚSICA	
94	JUGABILIDAD	

FIGHTIN' SPIRIT

Las similitudes con los beat'em-up de SNK quedan patentes en estas pantallas.

En el juego abundan los personajes secretos y algunas fases de bonus ocultas.



SUBSCRIBE

**¡Da el salto, con la nueva
revista SUPER JUEGOS
ganarás la partida!**

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 5863353

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.

☐ Tarjeta Visa nº

☐ American Express nº

Fecha de caducidad de la tarjeta.....

Nombre del titular si es distinto.....

☐ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES S.A.)

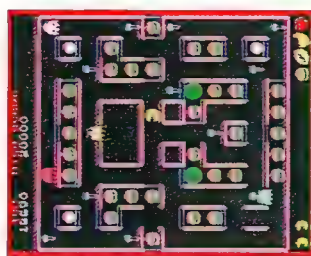
☐ Giro Postal Nº..... De Fecha.....

Fecha y firma:

Cuando leáis estas líneas estaréis metidos de lleno en las fiestas o, los mas rezagados en visitar los kioscos, disfrutando de los primeros días del prometedor 1997. Muchos ya habréis adquirido vuestra consola o los títulos que os han parecido más atractivos. Pero los videojuegos no acaban en Navidades, así que escribidme a **SUPER JUEGOS**, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. No os olvidéis poner en una esquina del sobre **THE SCOPE**.

P
R
E
G
U
N
T
A

D
E
L
M
E
S



Parece que no todos entendéis la moda de recuperar viejos clásicos olvidados en el baúl de los recuerdos de las compañías más insignes. Personalmente alabo a cualquier compañía que decida ofertar algunos de sus títulos más carismáticos y permitir a los no iniciados en esto comprobar cómo se las gastaban en aquellas épocas. Eso sí, hay alguna compilación que es casi ridícula, tanto por la selección del contenido como por la triste calidad y nula trascendencia en la historia de algunos de sus títulos. De todas formas, las buenas recopilaciones, aunque no ocupen mucho tiempo en las entrañas de vuestras consolas, sí que merecen ocupar un lugar en vuestras estanterías, ya que sus juegos supusieron un punto de inflexión entre el ayer y el hoy de los videojuegos. Os los recomiendo, pero mirad cuidadosamente su contenido, ya que algunos juegos, más que clásicos, son antiguallas casi ridículas.

16 BITS FOREVER

Feliz Navidad, nobles trabajadores. Estoy en estos momentos estudiando, pero hay unas pocas dudas que me corroen, si no te importa respóndemelas lo antes posible.

- 1) Un compañero mío dice que Saturn y PlayStation son unos entremeses a Nintendo 64 ¿No crees que son unos entremeses demasiado pesados y repetitivos?
- 2) ¿Es compatible el SONIC 3D con SONIC & KNUCKLES?
- 3) Según tu opinión, cuál es mejor, ¿STREET FIGHTER ALPHA 2 o DRAGON BALL Z 3 de Super Nintendo?

4) Aunque sea ley de vida, no entiendo por qué eliminar MD y SNES, ya que remitiéndome a las pruebas, para ser consolas de 16 bits han igualado en calidad a juegos de 32. Esto demuestra que trabajando con ganas, un soporte



de 16 bits puede igualar a consolas más potentes.

- 5) El mismo compañero mío de antes dice que Saturn y PSX durarán sólo un par de años, y que después de Nintendo 64 no se harán nuevos sistemas de entretenimiento.
- 6) ¿Será DKC 3 tan fácil como sus predecesores?
- 7) ¿Se sabe algo de la llegada de FURY FURY GIRLS?
- 8) ¿Cuál de estos prefieres para Game Boy, FATAL FURY, SAMURAI SHODOWN, TOSHINDEN o KING OF FIGHTERS 95?
- 9) ¿Ha salido algún juego en España en formato SNES de LOS CABALLEROS DEL ZODIACO?
- 10) ¿A que te cansas de mí?

Oswaldo Cobra (Zaragoza)

Si estás estudiando todavía cuando lees esto, lo siento.

- 1) Tu compañero no tiene ni idea. No son ni pesados ni repetitivos, y mucho menos entremeses.
- 2) No.
- 3) STREET FIGHTER ALPHA 2 está a años luz del DRAGON BALL.
- 4) Puede haber juegos de 16 bits tan bien hechos que parezcan de 32, pero si esos mismos programadores trabajan



con las mismas ganas en 32 bits, los de 16 quedarán muy por debajo por mucho interés que se haya puesto. El hardware marca la diferencia.

- 5) Dile que se compre una bola de cristal al más puro estilo Rappel. No tiene ni repajolera idea de nada. Después de Nintendo 64 habrá más cosas... y después de esas otras. Es como si me dijera hace casi un siglo que el FORD T sería el último coche en salir. La evolución jamás se detiene.
- 6) Es un poco más complejo en desarrollo y estructura de juego.
- 7) Ni de coña, además es una castaña más pilonga que The Punisher.
- 8) KING OF FIGHTERS 95.
- 9) No, ni saldrá.
- 10) Teniendo en cuenta que te he eliminado unas 10 preguntas, no mucho. Venga, nos leemos.



FANASEGA

Hola, felicidades y megasaludos a la revista más potente de última generación jamás creada. Ahí van mis preguntas.

- 1) Poseo una **Mega Drive 2**, una **32x**, un **Mega CD II** y una **Saturn** recién comprada. ¿Se acabaron mis consolas sin contar, por supuesto, **Saturn**?
- 2) ¿Qué futuros arcades saldrán para **Sega Saturn**?
- 3) ¿**TEKKEN 3** O **VIRTUA FIGHTER 3**?
- 4) Me encanta **RESIDENT EVIL**, ¿para cuándo en mi consola?
- 5) Para tu gusto... ¿el **TOP 10** de **PlayStation** o el de **Saturn**?
- 6) Pocos lanzamientos últimamente en **Nintendo 64** ¿por qué?
- 7) ¿Saldrá **STREET FIGHTER ALPHA2** para **Mega Drive**?
- 8) Por último un comentario. Para mi gusto debería ocupar en el **TOP 10** de **Saturn** **DRAGON BALL Z THE LEGEND** el primer puesto. Que paséis las mejores Navidades de vuestra vida.

Jacobo García Blanco, Marbella

Supersaludos también para ti. 1) Si estar acabado es que lleguen los juegos con cuentagotas... sí, están acabadas.

- 2) **FIGHTER MEGAMIX**, **DIE HARD ARCADE**, **MANX TT**, **SONIC THE FIGHTERS**, **VIRTUA FIGHTER 3**, **LAST BRONX**... etc.
- 3) **TEKKEN 3** todavía es una incógnita.
- 4) No se sabe aún.
- 5) Ambos Top tienen auténticas joyas... Depende del día y mis ánimos.
- 6) Lo bueno siempre se hace esperar... No se la causa auténtica. Imagino que cierta descoordinación, ya que cualquiera intentaría sacar sus juegos ahora, cuan-

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

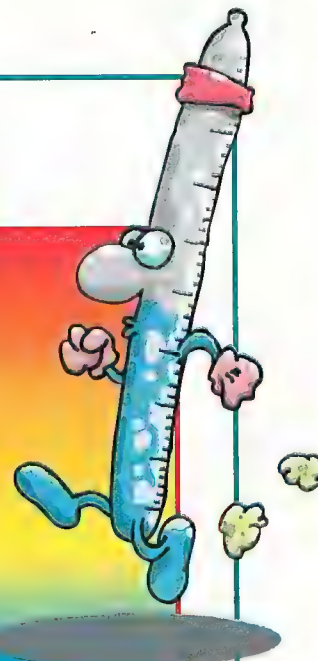
- La multitud de ofertas en la compra de consolas... ¡Hasta teléfonos móviles!

TEMPLADO:

- La dificultad de elegir entre tantos juegos buenos en el mercado.

FRIO:

- Los ataques a los videojuegos de las compañías jugueteras, tan ridículos que nos dejan helados.

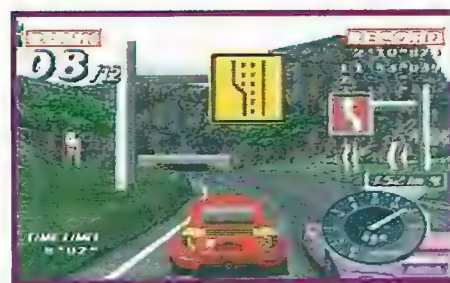


do no hay apenas competencia.

7) No creo.

10) No soy de tu misma opinión, los **DRAGON BALL** no me gustan mucho. Igualmente.

PRECIOS



Saludos a mi primera revista de cada mes. Ya estoy aquí dando la lata para no variar.

- 1) ¿Un CD es más barato que un cartucho no, pues por qué son más caros que éstos en muchos casos?
- 2) ¿Por qué tanta diferencia en jugabilidad y rapidez de movimientos entre juegos europeos y japoneses?
- 3) **RAGE RACER**, ¿qué me puedes decir de él?

Me alegro un montón de que sigáis dando caña mes a mes y nos informéis de todas las últimas novedades de este mundo.

Jag Jocker (Tenerife)

Gracias por ser la primera revista, y sigue mandando cartas, no desfallezcas.

- 1) Por el tema de las licencias, de los derechos, de los intermediarios, los royal-

ties. Los cartuchos también tenían estos gastos, pero se intentaban minimizar con tal de que salieran a un precio competitivo. Las compañías también se aprovechan del tirón de determinados títulos. Además, la competencia es brutal, y los usuarios diversificamos mucho nuestras compras, por lo que las distribuidoras deben hacer rentables sus lanzamientos.

2) Por el sistema de televisión. Además, esta diferencia cada vez es menos patente, fíjate en que cada vez hay menos juegos con franjas horizontales.

3) Pues que es una pasada, con un montón de detalles fantásticos. Es más simulador, y se puede considerar como una mezcla del **RIDGE** y el **PENNY RACERS**.

Feliz Navidad a todos.





La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.
Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



Este mes no esperéis de mí muchos insultos. La Navidad me hace mella, y la misericordia también me afecta. Por eso muchos os de-traudaréis conmigo, ya que no pienso ser, ni mucho menos, tan ácido como en meses anteriores. Eso sí, el mes que viene prometo acabar con todos vosotros, mendrugos.

SUPERGOLFO



SERGIO GUERRERO

RONALDINHA DE NUEVO

¡Saludos de nueva **SUPERGOLFO**! Así que dudas sobre mi identidad... ¿Cómo podría demostrarte la verdad? No sé... Tal vez el hecho de no haber puesto mi nombre completo te haya confundido, y más aún al ver el pseudónimo tras el que me escondo. En fin, soy una fanática del club azulgrana como pocas, y si me crees bien, y sino espero que con el tiempo me des la razón (te debo una foto).

- 1) ¿Por qué cambiaste alguna palabra de mi carta anterior?
 - 2) Bueno, ¿te mola o no «quien tu y yo sabemos»?
 - 3) ¿Te pasas igual con chicas que con chicos o es que realmente tienes cierta manía por algo especial?
 - 4) Ahora que José María Baquero se ha ido a México, ¿irás tras él cabalgándole o buscarás por el Titicaca a Michel para que te meta mano?
 - 5) ¿Con qué consola te vicias más?
 - 6) ¿Qué tengo que hacer para trabajar en un revista tan cachonida como la vuestra?
- Bueno, espero haber satisfecho tus deseos y tranquilo, que volverás a ver mi letra.

Ronaldinha, Barcelona

Bueno, bueno, ya tenemos aquí a el/la culé más famosa de mi sección. Mándame alguno de tus ligueros de florecillas, si, esos que usas en tu curro de cabaretera en el Bagdag, y te creeré. Mándame tu foto... a ver si consigo ahuyentar a las palomas de mis plantas.

- 1) Porque, aunque te parezca mentira, sufro la censura del scopeta... eso sí, apenas me cambia cosas.
 - 2) Pues no me gusta. Es como si pones a un aficionadillo del tres al cuatro a opinar de cosas tan importantes que os pueden hacer tirar diez mil «pelas» o más a la basura.
 - 3) Generalmente las chicas soléis ser más educadas que los necios que me suelen mandar insultos carentes de imaginación. De todas formas hay tías que son para matarlas.
 - 4) Ya sé que sueles cabalgarte a cualquier tío que vaya vestido de azulgrana. Además no disimules, ya te gustaría a ti que alguien aparte de tu caniche te metiera mano.
 - 5) Yo no me vido, me entretengo. Me gustan determinados juegos, no consolas... y creo que esta es una opinión de toda la revista, no sólo mía.
 - 6) Pues ponerte un generoso escote y depilarte el bigote. Un viajecito a Lourdes y a la clínica Barragán tampoco te vendría mal.
- Bueno Ronaldá, a ver si mandas la foto... Maquillate un poco a ver si de esa forma lo resisto.

CRISTINA ME ANIMA EN LA LETRINA

Hola **SUPERGOLFO**, soy la hermana de Sergio Guerrero, y te escribo porque me sentí aludida en alguna de tus respuestas. Primero debajo de la nariz no tengo vello, gracias. En otras partes de mi cuerpo quizá, pero tú no creo que sepas de qué va la cosa, ya que sabes menos de mujeres que Espinete de posturas de kamasutra. Segundo, para tiarme el amor no es necesaria la aleación Z de filtro, lo único que hace falta es ser muy hombre y dar la talla, por lo que no tengo que preocuparme por ti. Aquí tienes unas preguntas:

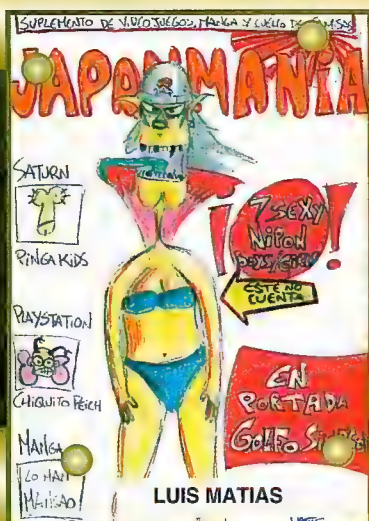
- 1) ¿Te molesta confundir tus calzoncillos con los de tu amante hipersecreto?
 - 2) ¿Te responsabilizas de las violaciones de gatas de tu barrio o fue tu novio poniéndote los cuernos?
 - 3) Al pedirle aumento de sueldo al Scope, ¿te pago en especies?
 - 4) ¿Que posición adquieres en la taza del water?
 - 5) ¿Serviría de algo enviar firmas para ampliar tu sección o las usaria Scope como papel higiénico?
 - 6) ¿Que episodio de Expediente X protagonizó la batalla del Scopeta?
 - 7) ¿Cuál de las cinco Spice Girls te gusta más?
 - 8) ¿Por qué te extrañas cuando te escriben chicas? ¿Te resulta raro que se interesen por ti o es que te molesta esa actitud?
- Me despido ya, en verdad te he escrito por seguirte el juego, ya que no me molestan esas respuestas tuyas tan ingeniosas, y no entiendo por que sueles ser más amable con nosotras, merecemos el mismo tratamiento que los tios. Te aprecio mucho. Un beso (ya sabes donde).
Espero que tengas un prospero año nuevo y a ver si te comes una rosca al fin para no verte obligado a intentar ligar en tu sección. Es broma.

Cristina, el torpedo de Acapulco

Cris, bastante tienes ya con ser la hermana de Sergio Guerrero, pero como insistes en que me pase contigo... Sé que debajo de la nariz no tienes vello, lo que tienes es una seta llena de pus debido a los contactos que te buscas en los anuncios por palabras de Natura. Deberías haber analizado a ese atractivo potrillo antes de trajinártelo. De mujeres se más que tú, pero de cenutrias amamantadas con leche de mamota caucásica, como tú, no tengo ni idea. Por cierto, no te metas con Espinete, todos sabemos que no acepto lo que le propusiste por sus principios morales. Salvad a las ballenas, decía el pobre Espi mientras huía de ti. Sí que hay que dar la talla para liarse contigo... Tú rivalizas con Cearta como peor destino de mili. Ni los



THE EVA



LUIS MATIAS



ROBERTO FERNANDEZ



PABLO A. SANCHEZ

INSULTORIO interNECIO

cascos azules osanjan penetrar en tu **Mato Grosso**.

1) Yo no tengo amantes hipersecretos. Mi vida amorosa es conocida y normal... No como tú, que tienes a tu novio en una jaula del zoo y aún crees que vive en una finca.

2) Otra cosa no será, pero los gatos no me gustan nada. Por cierto, tu obsesión por el tema se debe a tu lamentable aspecto o a que de pequeña confundiste el sitio por donde meter el biberón.

3) Afortunadamente **Scope** no es el que decide lo que debo cobrar.

4) Yo me siento, no como tú, que desayunas en él.

5) Tu firma tiene tanto valor como una historia nocturna de **De Lucar**.

6) Desde que le pillaste por banda al scopeta su barriga no existe. Estuvo devolviéndolo durante meses.

7) La negrita que canta tiene un favorcete.

8) Me extraña por lo poco habitual. Y por supuesto me encanta, por eso no he hecho ni caso a tu brother.

Yo también te quiero mucho cariño, por cierto, no me babeas tanto cuando me besas. Por otra parte, yo soy totalmente autosuficiente, no preciso de esta sección para aliviar mis bajos instintos, que por cierto, están muy altos.

LA JETA DE GOGETA

Hola **SUPERGOLFO**, ya sabes quién soy y espero que este mes tenga suerte y me contestes a mis preguntas:

1) ¿Vas a regalar camisetas con tu nombre o te vas a aplaudir de nosotros?

2) Siempre has dicho que tú no participas en la redacción de **SUPER JUEGOS** pero, ¿y otra personalidad tuya?

3) Hasta que no me respondas esta pregunta no voy a dejar de hacerla. En **MEGA SEGA** eras el Megagolfo, en **SUPER JUEGOS** el **SUPERGOLFO**, ¿si fueras a otras revistas te llamarías el Hobbygolfo o el Nintengolfo o el Golfoacción?

4) ¿Por qué **J. C. Mayerick** está empezando a meterse con todos los demás redactores? Es un imitador tuyo de pacotilla.

5) ¿Todos los redactores de **SJ** sois del **Real Madrid**? De **Lúcar** e **Iturrioz** lo son.

Bueno, espero que me contestes las preguntas y también espero no haberte agobiado demasiado con mi carta.

Julio Ernesto Martín Maldonado, Granada

Este mes te toca a ti, Julito.

1) Lo de las camisetas era una idea mía y de **Alfonso Viñuesa**. Debido a su partida se va a retrasar pero tarde o temprano espero hacerlo.

3) No trabajaré jamás en otra revista, pero supongo que me cambiarán el nombre. Eso sí, sere golfo siempre.

4) Ten en cuenta que desde que le trasplantaron papel de lila a la cara es un hombre amargado. Estoy de acuerdo contigo, le falta humor e imaginación. Lo contrario que a su novia, que la tiene de sobra por pensar que se relaciona con un ser humano, y que sus agujeros son hoyuelos.

5) No. **The Elf** y **The Punisher** son del **Barcelona**. De **Lúcar**, **Mayerick** y **R. Dreamer** del **Madrid**, **Iturrioz** es del **Atlético de Madrid**, **The Scope** es del **Racing de Santander**, y **Nemesis** es del **Mollerusa** (en serio). Yo soy de la selección española. Nunca me agobias, majete.

GERMANGO

Es improbable que recuerdes quien soy (sí, ese pelma que te pedía que comentaras las mejores escenas censuradas del videojuego). El mes pasado te escribí, y dicho sea de paso no salió en la revista, quizá porque en la misma carta enviaba un cupón para el concurso **TEKKEN 2**. Ahí van unas preguntas:

1) ¿Qué etapa de **MORTADELO Y FILEMON** prefieres, la **Bruñera** o **Ediciones B**?

2) ¿Cómo consigue **Marcelus Wallace** saltarse del potro al que le tenían atado en **PULP FICTION**?

3) ¿Por qué no es conveniente utilizar extintores de nieve carbónica en fuegos de materiales radiactivos?

4) ¿Qué habría pasado si **Felipe II** hubiera logrado conquistar **Europa**? ¿La **Torre Eiffel** se hubiera llamado **Torre Pérez**?

5) Si tuvieras que cambiar tu nombre, ¿cuál te pondrías, **SUPER GOLFO**, **Ultragolfo**, **Newgolfo**, **Golfo Next Generation**, **Ultimate Golfo**, **Golfo Gaiden**, **Golfo 64**, **Golfo 128**?

6) ¿Qué juego de **SNES** prefieres, **CYBERNATOR** o **ASSAULT SUIT VALKEN**?

Esto es todo de momento, me gustaría mandarte más cartas y quizá algún dibujo. Veremos si me publicas alguno.

Germán Ceriós Blanco, Santander

Eso te pasa por ser rata e intentar ahorrar en sellos. ¿Escenas censuradas? Es una buena idea...

1) Sinceramente las dos, el talento creativo de **Ibáñez** está fuera de toda duda.

2) Puso una foto de tu novia y se fundió todo. Es que las armas químicas en determinados momentos son muy útiles.

3) Pero tío, ¿seguro que esta carta es para esta sección? ¡Y a mí que carajá me importa, nede!

4) Jejeje, si hubiera pasado eso en vez de **Torre Eiffel**

habríamos puesto una plaza de toros.

5) De los que has dicho el mejor es **Golfo Gaiden**.

6) Se que ambos juegos son el mismo, sólo que uno es el nombre japonés y otro el europeo. El japonés conserva los diálogos y el final es sangriento, con suicidio incluido.

GOLFOMENSAJES

Super J, este mes no te he publicado por poco, me guardo tus cartas. Los de la **ETA** no merecen ni hablar de ellos... malditos bastardos. **Alvaro de Córdoba**, tus cartas cada vez están más cultivadas, tienes talento para esto de escribir, en serio. **Matias** y **Xoan**, tenéis menos imaginación que un ladrillo. **Carlos Menchón**, si quieres ver a las japonesas sin ropa mándame un cheque. **Jag Jocker**, coloreas los dibujos, porfa. **Sergio Gracia**, el **Basurero** está dentro de mis proyectos. **Duo Sacapuntas** me daís pena. **Sergio**, este mes le tocó a tu hermana... y no me refiero a lo que le hizo el portero. **Manuel Mora**, me acaba de llegar tu carta. **Pablo Bellas**, tu misiva es un auténtico coñazo. **Antonio García Díez**... ¿por qué me llamas willie? **Goulki**, no has pasado el corte por poco. **David Vera**, si que soy un cerdo. **Pablo Sánchez Nogueiras**, está bien, **SHIDAI** es un fanzine fantástico. Pero mándame un ejemplar si puedes.



SUPER

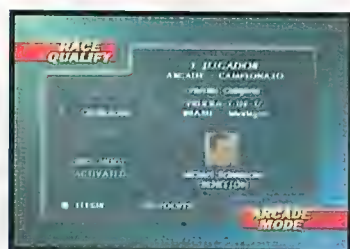
TRUCOS

POR R.DREAMER

Después de un año aguantando los chillidos de The Punisher, hacer cola en internet porque De Lúcar y Scope están chateando con la mirada perdida en los canales de IRC, y sobre todo jugando, jugando y jugando, sólo me quedan fuerzas para desearos felices fiestas y próspero año nuevo. Que los reyes «majos» me traigan muchas cosas, y a los demás, bueno, también. Dicharacheros y refitoleros enfilamos este final de año, con gracia y salero. Y el jamón, que no falte.

PLAYSTATION

• • CIRCUITO EXTRA Y NUEVAS MODALIDADES DE JUEGO • •



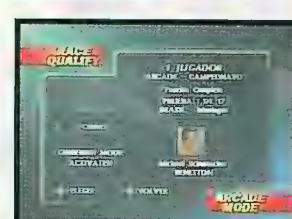
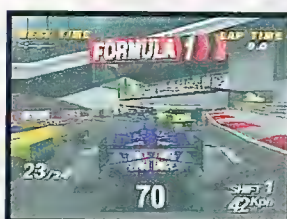
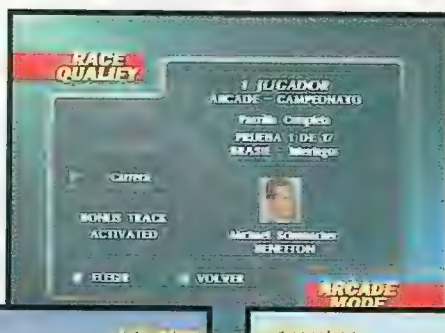
Primer paso: sitúate en la pantalla de opciones donde dice práctica, clasificación y carrera. Mantén pulsado SELECT mientras introduces esta secuencia: IZQUIERDA, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, ARRIBA y DERECHA. Una vez hecho ésto podrás ejecutar cualquiera de los trucos siguientes en la misma pantalla. Modo Buggy: con SELECT pulsado, DERECHA, ARRIBA, TRIANGULO, IZQUIERDA, ARRIBA, CUADRADO, TRIANGULO. Motos:



La pantalla inferior es el lugar indicado para realizar estos trucos. No lo olvides, clasificación y carrera.



con SELECT pulsado, ABAJO, ARRIBA, CIRCULO, TRIANGULO, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, CUADRADO, TRIANGULO. Para acceder al circuito de lava, pulsa SELECT e introduce, CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, CIRCULO, X. Mad Murray: mantén SELECT apretado, IZQUIERDA, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO. Sin duda, un apetitoso bocado para los más jugones.



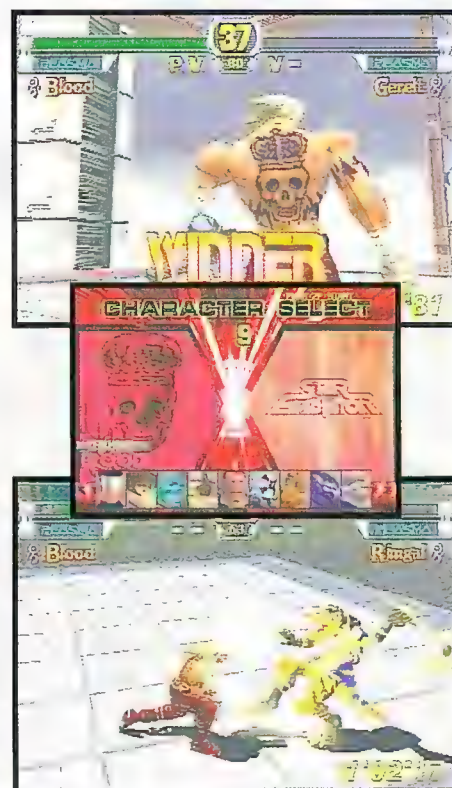
STAR GLADIATOR

PLAYSTATION

• • LUCHADORES OCULTOS • •



En *arcade mode*, mientras pulsas SELECT, coloca el puntero sobre Gore y presiona, G, K, G, K, A, A, A, B, B, B, G+K, y seleccionarás a Bilstein. Repite los mismos pasos hasta Gore, mueve el puntero hasta Hayato y con K, A, B, A, G, A, B, A, K, A, G+B obtendrás a Kappah. Por último, para escoger a Blood, en *arcade mode*, mientras pulsas SELECT, muévete a Bilstein y presiona G, A, G, A, G, A, ve hasta Kappah y pulsa K, B, K, B, K, B mantén apretados L1 y R1 y suelta SELECT. Blood estará bajo tu control. Para luchar en las sombras, elige un personaje y mantén pulsados ABAJO, L2 y R2 hasta que comience el combate.



SOVIET STRIKE

PLAYSTATION

• • PASSWORDS • •

La dificultad intrínseca de un gran título como éste... bueno ya sabéis, seguiría siendo igual de difícil si tuvieráis unos *passwords*, pero puede que a alguien le apetezca ver el principio de cada fase. Así que, ahí van, calentitos, recién sacados del horno de SUPER JUEGOS por las grasientas manos de Mayerick después de comer jamón.

FASE 2:GRANDTHEFT
FASE 3:GROZNEY
FASE 4:CHERNOBYL
FASE 5:CIVILWAR



Mayerick se hizo la review de este juego gracias a estos passwords. Es un negado.

WIPEOUT 2097

PLAYSTATION

• • PHANTOM CLASS, TIEMPO Y ESCUDO INFINITO • •

En la pantalla de *Set up* mantén apretados L1+R1+SELECT, y sin soltarlos pulsa, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO. La clase *Phantom* aparecerá en la pantalla de *Track/Class*. Si lo que quieres es tener tiempo infinito, pausa el juego durante una carrera. Como antes, mientras aprietas

L1+R1+SELECT, introduce esta secuencia, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X, desactiva la pausa y el tiempo dejará de ser un problema. El escudo infinito se consigue igual pero cambiando la combinación de botones por, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO,

TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO. Vuelve a quitar la pausa del juego y ya está. Si quieres una metralleta, pausa el juego, con L1+R1+SELECT pulsados, introduce CUADRADO, CIRCULO, X, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO y quita la pausa. El arma será permanente y podrás cargarte a los enemigos a tu antojo. Para recargar energía, vuelve a pausar el juego, aprieta L1+R1+SELECT y ejecuta la siguiente secuencia, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO. En la pantalla de selección de circuitos mantén apretados L1+R1+SELECT y pulsa seguidamente CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO y CUADRADO para que se abran 8 circuitos.



VIRTUAL ON

SATURN

• • ESCOGER A JAGUARANDI • •

Para que este personaje, uno de los enemigos más peligrosos del juego, aparezca en la pantalla de selección de robots, tendrás que acabarte el juego en modo *hard* y pulsar derecha después de *Raiden*. Sin embargo, hay una forma más sencilla de sacar a esta mala bestia del anonimato. En la pantalla de presentación con las palabras *press start button*, pulsa ABAJO, L y R simultáneamente. Si tu intento ha tenido éxito, serás recompensado con un sonidillo que confirmará que el truco ha funcionado. Jaguarandi se encontrará en la pantalla de selección. Una vez dentro del juego, aprieta X, Y y Z a la vez para obtener nuevos ángulos de cámara. Si continúas pulsando los botones en el tercer ángulo de cámara, observarás como se produce un *zoom* que nos proporcionará una perspectiva más real y dramática de la dura batalla.



ADIDAS P.S.

PLAYSTATION

• • COMENTARISTA • •

Comienza un partido en modo arcade y visita las opciones del juego. Coloca el cursor en la opción de comentarista y pulsa CIRCULO Y CUADRADO simultáneamente. Las voces de los comentaristas masculinos serán sustituidas por la dulce y desgarradora voz de una fémina chillona emparentada con The Punisher.

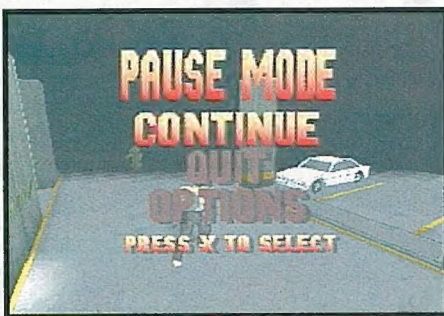


Recuerda, muchachote alegre, que deberás hacer el truco aquí.

JUNGLA DE CRISTAL

PLAYSTATION

• • FAT MODE Y BALAS INFINITAS • •



Durante el juego, aprieta START para pausar, mantén pulsado R2 e introduce cualquiera las dos combinaciones siguientes para obtener una serie de jugosas ventajas: Fat Mode, DERECHA, CUADRADO, CUADRADO, ABAJO. Munición infinita para la metralleta (primero tienes que encontrarla), DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, DERECHA.

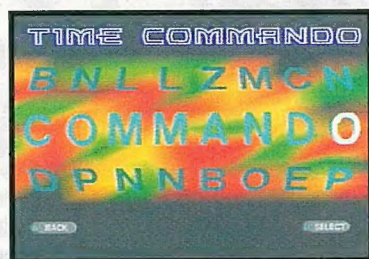
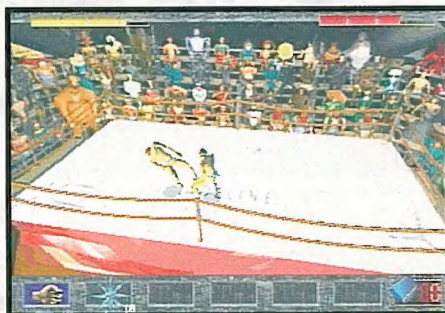
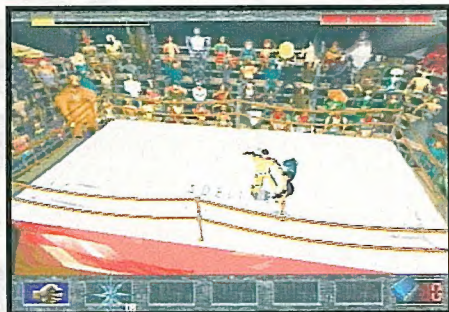


TIME COMMANDO

PLAYSTATION

• • NUEVO MODO DE JUEGO • •

Cuando vayas a introducir un *password* prueba con la palabra **COMMANDO**. Observarás que has entrado en una modalidad completamente nueva de juego con luchadores preparados para batirse en un ring.



Una vez introducido el código, el juego cambiará por completo.

TRUCOS del LECTOR

IMPACT RACING

PLAYSTATION

Un jovial lector de Sagunto nos ha enviado unos cuantos *passwords* con truco para **IMPACT RACING**, nosotros ponemos los que le faltaban, je, je, je.

A. LUIS MAESO HERNANDEZ (VALENCIA)

I.AM.IMORTAL: Inmunidad.

LOADSOFTUFF: Munición infinita.

ALL.TOOLEDUP: Todas las armas.

BONUS.LEVELS: Acceso a los 6 niveles de bonus.

ENDGAMELEVEL: Correr la carrera final.

RABBITBADGER: Saltar de nivel.

JOURNEYS.END: Nuevo modo de música.



Enviad vuestros trucos a:
SUPER JUEGOS,
C/. O'DONNELL, 12.
28009 MADRID,
indicando en una
esquina del sobre:
R. DREAMER

Resultados de concursos

GANADORES CONCURSO NINTENDO

Los afortunados ganadores de 1 Mochila Fun Bag y 1 juego han sido:

JUAN MANUEL CLEMENTE CONZALEZ (AVILA)
JESUS BLAZQUEZ PRIETO (MADRID)
RICARDO SANCHEZ TOSCANO (GRANADA)
LUCIA SALADO LOPEZ (SEVILLA)
ALLAN AMORES SORENSEN (ALICANTE)

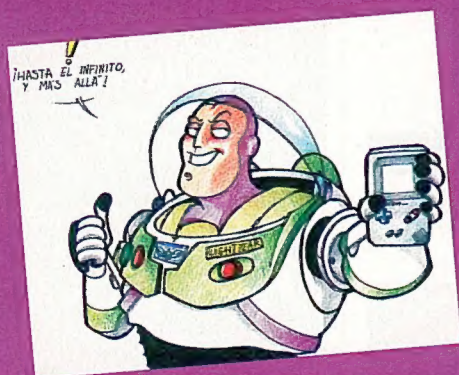
Los afortunados ganadores de 1 Corta Vientos y 1 juego han sido:

OSCAR JOSE BARRANCO VELA (BARCELONA)
JORGE BERNARDO HERRERO BLANCO (MADRID)
SERGIO FARIÑAS GONZALEZ (SEVILLA)
MIGUEL ANGEL ZABALLOS GONZALEZ (SALAMANCA)
ANGELA PORTILLO GARCIA (CADIZ)
ISABEL ESPINOSA LOZANA (CORDOBA)
ALVARO BAJO PEÑA (SALAMANCA)
JOSE ANTONIO HERMIDA MUÑOZ (PONTEVEDRA)
VICTOR MORENO BELERDA (LEON)
PEDRO MANUEL MARQUEZ CALDERON (CADIZ)

El ganador de 1 Travel Bag y un juego ha sido:
JURA LAZAR (BARCELONA)

Los ganadores de 1 Reloj y 1 juego han sido:

FRANCISCO GARCIA SANCHEZ PAJARES (BADAJOZ)
VANESSA SAAVEDRA JAÑA (MADRID)
ANTONIO MARTINEZ PEREDA (BARCELONA)
MIGUEL VICIANA VARGAS (ALMERIA)
VICENTE JESUS VALLES CONSARNAN (TARRAGONA)
ANTONIO JAVIER NIETO GONZALEZ (CORDOBA)
PEDRO RODRIGUEZ LOPEZ (SEVILLA)
JAJONE TAMAYO GOMEZ (BIZKAIA)
JORGE MARTIN PEREZ GONZALEZ (ALICANTE)
ADRIAN NIETO DOMINGUEZ (CADIZ)
ALVARO SAN JUAN CERVERA (SANTANDER)
JUAN MARTIN RODRIGUEZ (MURCIA)
ANTONIO JIMENEZ ZAMORA (ALICANTE)
MARCOS ALCALA GONZALO (BARCELONA)
MARIA BELEN TRECEÑO (MADRID)



LUCIA SALADO



M^{ra} BELEN TRECEÑO



MARCOS ALCALÁ

GANADORES CONCURSO WIPEOUT 2097

Los ganadores de 1 TV, 1 juego y 1 Negcon Pad son:

YOLANDA CLEMENTE HERRERO (BARCELONA)
FERNANDO SANZ CASERIO (MADRID)

Los ganadores de 1 juego y 1 mando son:

FCO. JOSE MATA MINGUEZ (VALENCIA)
GUMERSINDO FERRO PEREIRA (PONTEVEDRA)
DAVID SIESO MONAJ (HUESCA)

Los afortunados ganadores de 1 mando Negcon Pad son:

CARLOS RODENAS (BARCELONA)
JOSE LUIS GALVEZ DE ASIS (CADIZ)
RAUL RICO RIQUELME (ALICANTE)
RAUL MARTINEZ (SEVILLA)
MARIO GONZALEZ DUARTE (CANTABRIA)

¡1.000.000 de grandes niños ya leen

La revista mensual
con todo lo que les
interesa y como
a ellos les gusta.

**NÚMERO DE ENERO
ESPECIAL FIESTAS
YA A LA VENTA.**

Compra cada mes

TOP Disney

Además contiene...



2 pósters gigantes:
Ricky Martin y Jack



1 transfer
Navidad TOP



Expediente
TOP
La biblioteca
maldita

UNA
PUBLICACION
MENSUAL DE
ediciones
OLFOZETA



DISPONIBLE
MD
PROXIMAMENTE



INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER



EL GRAN CLASICO DE LAS
PLATAFORMAS REGRESA A
PSX CON MULTITUD DE
NOVEDADES

AHORA TE TOCA A TI

EL JUEGO DE FUTBOL
MAS ACLAMADO POR LA CRITICA
COLMARA TODAS TUS ANSIAS DE
ENTRETENIMIENTO.



ENORME CALIDAD
TECNICA UNIDA A UNA
JUGABILIDAD A PRUEBA DE BUNKERS

EL JUEGO MAS SANGRIENTO Y
SALVAJE DE LOS
ULTIMOS TIEMPOS



TRACK &
INTERNATIONAL
FIELD

EL JUEGO DEFINITIVO
PARA AMANTES DEL
DEPORTE OLIMPICO



C/ Orense 34. 28020 Madrid • Tel. (91) 556 28 02 - Fax. (91) 556 28 35

© PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.